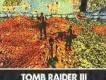


DIANVIER 1999 GAZIN

LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER

POUR BIEN COMMENCER L'ANNÉE







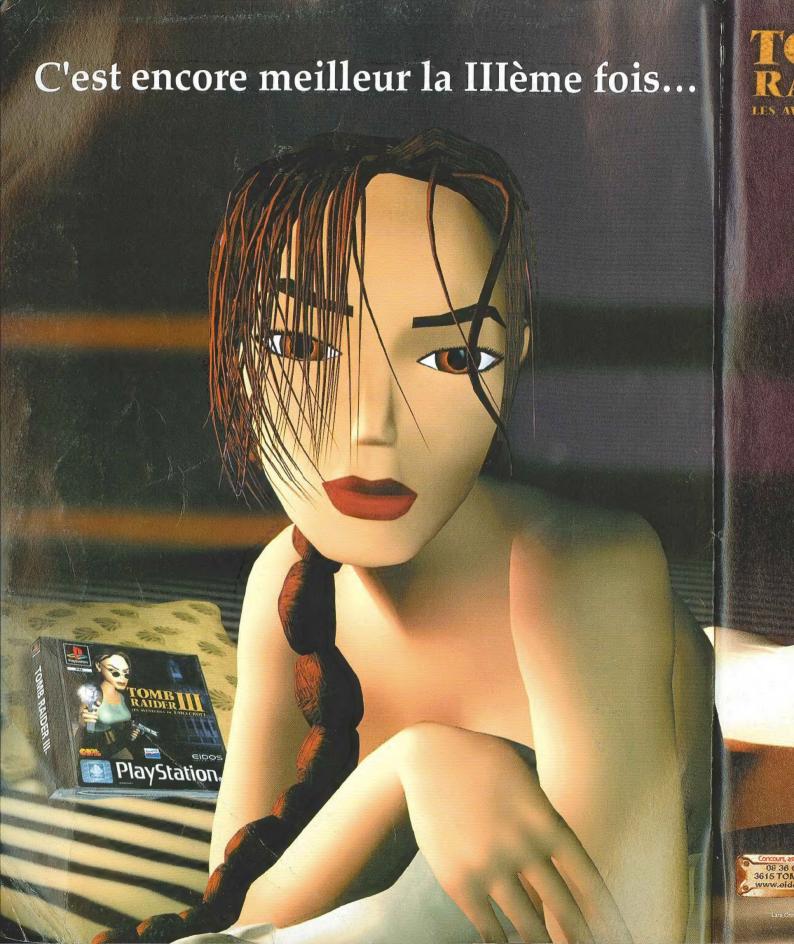












TOMB III RAIDER III LES AVENTURES DE LARA CROFT

08 36 68 19 22 *
3615 TOMBRAIDER *
www.eidos-france.fr











€IDOS

OF THE DE 120 140 110 110

Bouh, Squaresoft!

Je viens d'apprendre, dans le précédent numéro, que Parasite Eve avait été éliminé des plannings. Pourquoi ? Ce jeu paraissait réellement prometteur et je pense qu'il aurait pu faire un carton... J'ai également entendu dire que Sony Computer en France avait bien du mal à convaincre les Japonais de s'intéresser à notre marché. Final Fantasy VIII ne sortirait pas en France, peut-être pas même en Europe ! Pitié! D'autre part, n'est-ce pas dangereux de la part de Sony d'attendre avant d'annoncer la sortie d'une nouvelle console destinée à concurrencer la Dreamcast ? Des développeurs autrefois attitrés à la PlayStation pourraient se laisser tenter.

Un adorateur de la PlayStation et de ses meilleurs jeux.

Les Japonais boudent l'Europe

Pour tout ceux qui n'auraient pas suivi et aussi pour insister lourdement sur ce qui nous écœure, il faut savoir que certains développeurs nippons considèrent l'Europe, et a fortiori la France, comme un marché secondaire. Parmi eux se trouve l'incontournable Squaresoft. Malgré les excellents résultats réalisés par FFVII dans l'Hexagone, Square ne semble pas décider à réitérer l'expérience. La localisation (traduire les dialogues en français, en allemand et en espagnol) serait un obstacle à la commercialisation de softs comme Parasite Eve... Et peut-être FFVIII! Nous aussi, nous pestons. La raison invoquée est par trop ridicule. Quant à la Dreamcast, la politique de Sony au Japon n'a pas varié d'un iota depuis sa venue dans le monde des jeux vidéo. Sony préfère souvent étudier la stratégie, quand ce n'est pas les produits de la concurrence, avant d'agir. Nombreux sont les journalistes à penser que Sony attend de voir comment le public va réagir une fois la Dreamcast dans les rayons avant de repartir à l'attaque. Il est vrai, néanmoins, que Sega annonce fièrement que 350 développeurs du monde entier sont d'accord pour développer sur Dreamcast.

Metal Gear Solid... La demande concernant ce titre n'est pas aussi forte qu'on aurait pu le croire. C'est néanmoins latent. Vous savez que le soft arrive et, du coup, vous ne faites pas encore de fixation. Peut-être le mois prochain... Cela nous a permis de concentrer notre attention sur autre chose. Nous avons accueilli à bras ouverts un paquet de lettres qui ont nécessité deux jours de dépouillement. Les trésors découverts sont inestimables et la rédaction se joint au scribe chargé de la rubrique Feedback pour féliciter ceux dotés d'une imagination débordante. D'autant plus qu'il en résulte des PlayStation relookées et des casques de moto carrément délirants! Regardez les photos!



Metal Gear Super Solid

Ouf, vous ne semblez pas inquiet! Metal Gear Solid, le hit de Konami, est présent dans les pensées, pas nécessairement dans les écrits. Il n'empêche. Ce titre freine votre goût pour les jeux «hors normes». Contrairement à précédemment, nous n'avons pas eu affaire à l'un de vous demandant expressément à un développeur de concevoir une simulation de courses de petits-pois. Dommage, car certains amis développeurs et nous apprécions. Et, concernant les sorties à venir, voici les infos que nous pouvons donner.

Pas d'inquiétude concernant les sorties

Titre du jeu	. Editeur Est-il annoncé ? Date de sortie en France
	. Fox Interactive Oui
LBA2	. Electronic Arts Oui
	. Konami Oui 26 février
	. MGM Interactive Oui
X-Men vs Street Fighter	. Capcom Oui

ACTIVISION®

ASIER IDS





DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTEND EXPLOSER.

IMPACT PRÉVU : DÉCEMBRE 1998



50

www.activisoncor

ATVI-ACTIVISION 25 RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL



CALEMENT DISPONIELE SHE PC CO.ROM

Plus pêchue que Lara!

Quoi ? Vous cherchez des filles pour tester des jeux ? Suprême bonheur ! Ça tombe bien, j'en suis une qui adore les jeux. C'est pourquoi je m'empresse de vous communiquer ma candidature. le m'appelle Hennie, j'ai 35 ans. Fana de jeux depuis longtemps, j'ai commencé sur un PC. Mais depuis que j'ai découvert la PlayStation, j'ai oublié le temps où je trafiquais le «config.sys» et l'«autoexec.bat». Fini l'acharnement pathologique sur le rongeur électronique, le coup du joystick qui se décolle au moment d'anéantir ces empaffés d'aliens, révolue l'ère du bogue - bug - juste avant d'atteindre le point de sauvegarde! En un an, j'ai sifflé quelques jeux jusqu'à la lie. Duke Nukem 3D, Crash Bandicoot 1 et 2 (le Taz lapidaire), Micro Machines V3 (pas toute seule, sinon c'est sans intérêt). Disrubtor (et ses moustiques géants que même Bégon jaune, il n'en vient pas à bout), Doom (l'antithèse d'Abe !), V-Rally, Formula One 97, Die Hard Trilogy (Bah non, it's not my day !), Klonoa (et je n'ai pas peur d'affirmer que Huepow, c'était pas un copain)... J'ai sous le coude Hexen, Agent Armstrong et Exhumed. Un pote va me prêter Versailles. Et je suis prête à écumer tout ce que vous pourrez me C.D. ! Je piaffe, je salive ! Je risque de vous faire le coup des dents de la mère ! Dites, vous n'auriez pas une petite place pour moi? Claude Hennie d'Evreux (27)

L'éclate sur PlayStation à 35 ans

Ça fait toujours plaisir à lire! L'appel du numéro 26 de PlayStation Magazine n'aura visiblement pas laissé de marbre tout le monde. Oh les filles, oh les filles! En tant que préposé au Feedback, j'ai fait suivre ta candidature. Je ne te garantis rien dans la mesure où le monde dans lequel nous évoluons est excessivement masculin et macho. Je doute que Dave Martinyuk admette se faire ratatiner à Tekken 3 par un donzelle en jupe courte... Néanmoins, ta missive nous a ravis. Elle prouve une nouvelle fois que la PlayStation s'adresse à un large public. Les jeux de caisses ne sont pas réservés à l'usage exclusif de mâle en mal d'amour mécanique. Moi, j'avais une petite question : Sais-tu danser de la même façon que les protagonistes de Bust a Groove ? Si c'est le cas...

Jaloux, va!

J'aime ma console cela peut vous paraître étrange, mais c'est comme cela. Cependant, quelque chose ne va pas. La plupart des gens possèdent un PC, outil que je trouve actuellement indispensable. Or, la quasi totalité des jeux PlayStation sortent également sur PC. Grâcé aux cartes accélératrices 3D, les graphismes et l'animation sont meilleurs que sur console. J'aimerais savoir 1/ Pourquoi une grosse boîte comme Sony ne songe pas à investir le créneau des cartes accélératrices 3D ? 2/ Pourquoi ne sont pas signés davantage de contrats d'exclusivité entre les éditeurs et Sony, afin d'éviter de trouver les mêmes titres sur PC et PlayStation ?

Sébastien Perrault, un fidèle abonné de Marly (57)

Sony s'intéresse aux cartes accélératrices 3D

La bataille qui oppose les différents constructeurs de cartes accélératrices 3D pour PC fait rage en ce moment. Pour notre part, nous ne savons pas si Sony attend qu'une marque émerge plutôt qu'une autre, avant de se lancer dans l'aventure concernant la future PlayStation. Seule certitude, le géant nippon est conscient du fait que l'avenir du jeu passe par une carte accélératrice 3D. Pour répondre à la deuxième question, il paraît difficile de concevoir que Sony demande à des éditeurs de se freiner. Jamais Eidos n'acceptera de réserver un jeu à succès comme Tomb Raider à l'usage exclusif des possesseurs de PlayStation. Non seulement Sony Computer n'a pas le pouvoir d'exiger une telle chose, mais, en plus, ce n'est pas dans sa politique. Un jeu vidéo est destiné au plus grand nombre. Imaginerais-tu l'inverse ? Que certains méga hits sur PC soient inadaptables sur consoles sous prétexte de contrat exclusif? Ce serait priver les joueurs d'heures de fun!

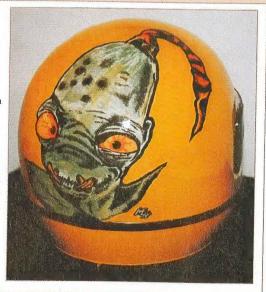
Abe super star

Salut à tous et félicitations pour les démos et les tests qui évitent d'acheter n'importe quoi. A 32 ans (déjà !), j'ai été assez fou pour poncer mon vieux casque et me lancer dans la reproduction d'Abe avec mes pinceaux et mes peintures à maquettes. Pas de fausse modestie, je n'aurais jamais cru le réussir aussi bien. Maintenant, je peux rouler à dos de mon 600 Bandit et l'exhiber au vu et au su de tout le monde. La consécration ? Ce serait juste de voir la photo de mon casque dans un petit coin de magazine. Ensuite, à moi la gloire, l'argent, les femmes...

Amitiés, Michel Arnaud de Toulouse (31)

Un casque original

Noël est passé et pourtant les cadeaux affluent de toute part. A peine viens-je de tomber sur la photo de la PlayStation relooké façon Cinquième Elément (voir page suivante) que Michel le motard me balance un casque en pleine poire. Délire! Sache, très cher, que je connais bien l'équipe d'Oddworld Inhabitants. Lorne et Sherry dont nous avons maintes fois parlés habitent dans une bourgade à San Luis Obispo, en Californie. le me fais un devoir de leur faire parvenir une des deux photos envoyées à la rédaction accompagnée de ton adresse. Il se peut qu'ils te répondent en personne !



Contactez la rédaction de PlayStation Magazine sur le net

znim quoi, nous sommes à l'aube de l'an 2 000, le papier c'est ringard, un magazine omme le notre se doit d'être à la pointe des techniques de communication modernes La rédac : redplay@club-internet.fr Le rédac' chef : morisse@club-internet.fr L'ad|oint du redac' chef : trazom@club-internet.fr Dave Martinyuk : plugin@club-internet.fr Grégory Szriftgiser : rahan@club-internet.fr



Passion virus

C'est au cours d'un voyage chez l'un des mes amis, en août 1997, que j'ai été contaminé par le virus. Ignorant alors jusqu'à son existence, je n'avais, bien entendu, pris aucune précaution afin de m'en préserver. Le virus s'est inoculé en moi de façon insidieuse. Une simple piqure de V-Rally et le venin a atteint le cerveau. le suis resté cloué toute la journée... dans un fauteuil! Après un rapatriement en urgence, j'ai consulté le cabinet le plus proche de chez moi. Grâce au traitement prescrit, la période d'incubation s'en est trouvée amoindrie. Suite à la greffe réussie d'une PlayStation venue côtoyer les innombrables appareils gravitant autour de ma télé, j'ai toutefois constaté un certain nombre d'effets secondaires. Plusieurs ouvrages ont effectivement disparu de mes rayonnages au profit de vingt-cinq jeux et de la collection en intégralité des numéros de PlayStation Magazine (chose rare m'a-t-on dit). Ce mode de contagion s'avérant extrêmement pernicieux, je n'ai pu m'empêcher de transmettre le virus à mes deux garçons de 14 ans habitant en Bourgogne. Comprenant l'aspect incurable de la maladie, je viens de m'abonner à la revue. La Sécu a aujourd'hui refusé la prise en charge...

Patrick de Lyon (69)

La PlayStation est contagieuse

Eh bien, eh bien, quelle histoire! Il est vrai que posséder tous les numéros de PlayStation Magazine est un exploit. Cela fait des mois que certains sont épuisés. Quant à cette affaire de contagion, c'est pire qu'Alerte. Mais que fait Dustin Hoffman? Nous sommes une quarantaine à la rédaction à avoir succombé. Sans avoir le même âge que toi, cher Patrick (nous te souhaitons beaucoup de courage dans ta recherche d'emploi, NDLR), et peut-être parce que nous n'avons pas ton expérience de la vie, le virus a frappé.

Warhol réincarné



Dans la vie, je n'ai qu'un rêve, c'est d'être publié.

Maxens@Bigfoot.com

Vice versa, vice tout court



Est-il possible d'introduire un CD-Rom PC dans une

PlayStation et, réciproquement, de placer un CD PlayStation dans un lecteur de CD-Rom pour PC? Puisqu'on peut écouter la bande son d'un CD PlayStation à partir d'un lecteur de CD audio, je me suis dit «pourquoi pas?».

Jérémy Cuany de Suisse, un gars assoiffé de FFVII.

Un PC ne lit pas les CD PlayStation

Les petits chimistes en herbe risquent peu de choses à introduire un CD-Rom PC dans une PlayStation et vice versa. La console n'explosera pas, pas plus que le PC en question. En revanche, la PlayStation ne reconnaîtra pas les informations contenues sur CD-Rom PC. A contrario, sur l'écran du moniteur relié au PC apparaîtra l'icône dédié au CD PlayStation. En double cliquant dessus, vous accéderez aux données gravées sur le support. En aucun cas, cependant, le jeu ne fonctionnera. Pour ce faire, il faudrait ce qu'on appelle un émulateur. Certains développeurs malins tentent d'en mettre un au point. C'est loin d'être fait.

Nota bene : Pour le lecteur qui désire écouter librement les musiques de Bust a Groove, il peut essayer de placer le jeu dans un lecteur de CD audio...

Un sixième élément

Salut, c'est moi, Yves et j'ai 19 ans!
Je vous écris, pour vous faire part d'un projet qui me tenait à cœur. C'était osé, mais je pense
avoir réussi. J'ai relooké la PlayStation à ma convenance. Je vous ai envoyé des photos qui
l'attestent. La matière recouvrant la console est du chêne massif clair. Le couvercle est un mélange de verre
et de bois. Le support du couvercle, également en bois, comprend incrustée une plaque en argent marquée
«Fifth Element» en rapport avec le jeu. Sans oublier les initiales PSX situées sur le côté droit. Les touches
sont en bois incrusté de plaques arrondies en argent. Les parties latérales, où sont placés les branchements,
sont aussi en bois. Il y a trois trous d'aération de chaque côté. Sur le socle - en bois, j'ai apposé le nom de
marque Sony. Cela m'a demandé plus de cent heures de travail et quelques soucis comme faire en sorte de
ne pas me planter au sujet de la pression exacte sur chaque touche. En effectuant cette œuvre avec du
bois, je désirais exprimer toute la chaleur que peuvent dégager ses formes. Ça rend la console plus vivante.
C'est autre chose qu'un simple boîtier de plastique. Qu'en dites-vous ?

Yves Molaro de Rixheim (68)

On humanise la PlayStation

Attention chef-d'œuvre ! Je ne pense pas que Ken Kutaragi aurait pu imaginer une chose pareille. De l'avis de tous, c'est très beau. Mieux, cela donne envie de toucher. Et de jouer. Chacun ici aimerait voir comment cela fonctionne. Nul doute que cela ait pris des jours de boulot. La forme confère un côté «humain» à la console... Ou plutôt, un côté «organique». La PlayStation vit enfin ! Un grand merci pour les photos dont la qualité et le piqué mettent nettement en valeur l'objet. Simple question : pourquoi t'es-tu inspiré du Cinquième Elément ? C'est l'osmose entre les matières évoquant le futur et celles qui sont présentes sur Terre depuis des millénaires qui t'a convaincu ? Dave, amateur de belles choses : «Et, euh, tu la vendrais combien ?» ; Kendy : «Tu crois que le bois, ça brûle ?» ; Nourdine : «Ça pèse lourd ? On peut l'emmener en vacances en laisse ?» ; Jean-François Morisse : «Si les lecteurs continuent de réaliser des trucs

aussi sympa, on devrait ouvrir un musée - gratuit pour les vieux, cela va de soi.»

Un souhait vite exaucé

Andy Warhol, maître du pop art, a affirmé que : «Chacun d'entre nous serait populaire au moins vingt minutes au cours de son existence». Le fait de passer dans PlayStation Magazine n'est pas forcément gratifiant pas plus que cela te rendra populaire dans le monde entier, en tout cas pas pendant vingt minutes... Aparté : Kendy, monsieur astuces et tests en tout genre de PM, vient de me démontrer le contraîre. Il est resté prostré plus d'une demi-heure devant la lettre que tu as envoyée. Te voici passé de l'anonymat le plus total au stade de dieu... Pour Kendy, cela s'entend. Tu souhaitais avoir ton nom dans le mensuel, c'est fait.



+DE 140 MAGASINS

Retrouve ton magasin près de chez toi... SPÉCIALISTE DU JEU EN RÉSEAU

VIDÉ0

MULTIMÉDIA

-TÉLÉP

I 0

Z -E

U

Dans les magasins Difintel·Micro participant à l'opération pir conditions en magasin, Les marques citées sont déposée

Pour l'achat de Payste Crash Bandicoot 3

Difintel-Micro t'offre

@@ Ø @



Double Shock

+ 1 carte mémoire

Ses offres ont valables



Retenir son souffle. Attendre. Profiter encore des sorties de décembre, en ce mois de janvier désespérément calme. Calme comme le veut la tradition du jeu vidéo. Après s'être battus - entre-tués pour les plus brillants - en décembre, les éditeurs oublient une fois encore que l'année commence par le mois de janvier. Conclusion, ce début d'année 1999 n'est guère enthousiasmant. Euphémisme. Ne reste qu'à jeter un coup d'oeil panoramique sur les mois à venir pour être convaincu que de grands moments de jeux arrivent. A commencer par Soul Reaver et Metal Gear Solid. La saison du jeu vidéo commencera en mars. Il y a un progrès. Durant les dix dernières années, elle ne débutait qu'en juin, en mai pour les meilleures. Il ne faut pas désespérer, on devrait un jour réussir à jouer 12 mois par an. Allez, on y croit.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTEDISNET - RESES SNC au capital de
100 000 francs, locataire-géannt,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fourniter, 97589
Cilchy Cedeot
Tél: 01 41 34 87 75 Fax: 01 41 34 87 99,
Tél, Abonnement: 01 55 63 41 16.
Promevente 01 41 34 95 87.
Gérants Bruno Lessouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Dégué Adjoint Pacal Tanieau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI
PRESE, THE WALT DISNEY COMPANY
FRANCE (SA).
Directeur de 1a publication
Fibrice Paquevent.

I A REDACTION

Directeur de la rédection

Olivier Scampaloscampa@club-intermecfr.

Rédocteur en chef Jean-François Morissel
morissa@club-internetf.

Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini
trazom@club-internetf.

Secrétaire de rédoction Cécile lando.
Correctrice : Viviane Filas.
Secrétaire de rédoction Cécile lando.
Correctrice : Viviane Filas.
Secrétaire de rédoction Cécile lando.
Ont porticipé à ce numéro
Benjamia Janssens, Kendy IV, Jean-Santoni,
Gregory Sarifigüer, Dave Martinyúk,
François Dorastien, François Tarrain,
Edouard Ducharny.
Michall Sarkai et Valdimir Sebandél.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Alain Langiois Premier maquettiste Christophe Gourdin, Maquette Marie Hédon, Catherine Branchut, Sonia Caron, Jah Rastafrail, Joseba Ururdu et Hervé Droudden, Correcteur photographique Signame Ledercy, Hiustrateur Pi XX. le_pbo@dub-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) Chargé de clientéle Antoine Tomas (01 41 34 96 93) Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux. Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.

Photograwura Champa, Compo.
Imprimé par Brodard Graphique membre
de EZG, la Galioce-Prenant.
Distribution Transport Presse.
AllajStations set une marquu déposée et
est la progriété de Sony Computer
Enterchainment lui.
Hilustrotion de la couwerture
Soul Rewer & Crystal Dynamics
Ce numéro comprend un CD-Rom grauit
déposés sur la couveruire, qui ne peut être
vendu séparément.
Télématique 36 JS PSNEVIS,
rédiscion/animation : Frédéric Garda.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Remerciements A à Benoîte Lavie, Cécile Borzakian, Fleur Breteau, Clément Wangerin et Stuart Tilley pour leur disponibilité et leur efficacité.

> Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.





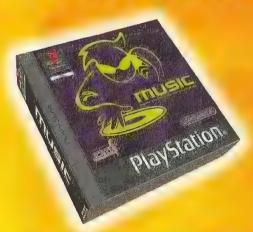






BESOIN DE SENSATIONS? CODEMASTERS A LES SOLUTIONS!













www.codemasters.com



E sie

6, nevent. ameau, HI PANY

net.fr orisse/ ne Nini ando.

antoni, ruk, ain, ski.

lois ourdin rine i, Joseba

febvre omas

Chemin.

ΙT

ervés. po. membre

se. posée et puter

nics n gratult eut être /S, Garcia.

magazine

ment r leur te

ne

经验证的







38

Tomb Raidet III loin d'être parfait. Vous vous en étiez rendu compte. PlayStation Mag passe en revue les plus beaux «bugs» du jeu













En alfendani Final Fantasy VIII, voici Iout ce que vous avez loujours voulu savoir sur cette sago best-seller sur PlayStation





الماللالا



Akti 9.

Alidatic 9.

Devision 9.

Tiger Winds 9.

Wid Arms 8.

12





Les premières astuces sur l'amb Raider III. (pour, en voir la fin I) et O.D.T. c'est ici. Jelez donc un beil avant de parlir au skl.







GOOLBOA

PlaySta

Play

SEE EZ





































*LES JEUX PROPOSÉS CI-CONTRE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION. **VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE** QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS!



des meilleurs jeux à venir.



MICROMANIA CITÉ EUROPE

Cond Cod-Europe - 62231 Convole

MICROMANIA LEERS

C Cool Auction - 591 15 Leers 16 US 78 3S VA 40

MICROMANIA MULHOUSE Cod Correlau: le Haustien 64110 Multiouse

MICROMANIA ORLEANS C (cial Place d'Arc., 45500 Orleins 141 07 30 42 14-50

MICROMANIA FORUM DES HALLES 1, rue des Procetes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 34 34

MICROMANIA MONTPARNASSE 126. rue de Resines 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07 75. MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Maira George - Ri Tel: 01 42 54 64 13 MICROMANIA BVD DES ITALIENS 75002 Paris - Mo Kirheheu Drava & RER Opëra - Tël. 01 40 15 93 10

MICROMANIA ITALIE 2 - G. com mile 4 Rosero 2 - 7 VII 3 Point - Tel - 01 45 89 78 41

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE C (ciù Carrelour-77190 Villiers en Biars Tel (1) (44/8/40.00)

MICROMANIA VELIZY 2 - C Crist Visizy (78140 Villey 1(1 01 31 45 32 1)

MICROMANIA SAINT-QUENTIN < Com SEqueniu Pack Carriefour 7 8000 SEQueniu én Yvelanes 16, 01, 30, 43, 25, 23

MICROMANIA LES ULIS 2 91940 Les Ulis - Tál. 01 69 79 04 99

MICROMANIA EVRY Z #1022 Evry - Tel: 01 60 77 74 02

MICROMANIA LA DEFENSE - L. Combis 4 Torne. Navenel II & Ser Nerous VZXXXI Principa. Fel (147 73 52 23

MICROMANIA MICROMANIA

NKCROMANIA VXOC h

MICROMANIA MEROMANIA (

MICROMANIA (

les mercredis & samedis démonstrateur Micromania!



En partenariat avec FUN RADIO



MICROMANIA

tes nouveautés d'abord !



ez pas

ilégies

data on t

coups,

niques

Lyquacas

i venik

ENNE

Criul Velizy Ž

C Color Les Ulis 2

C. Criel Les 4 Temps

Confl Ewry 2

TIN - C Criul St Quentin ines - Tèl, 01-30-43-25-23

Micromania reprena vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64



to Mégacante

Gratulte avec le 1er achor / De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 3% de remise" sur des prix canons

- MICROMANIA PARINOR C. Clear Paraect. Nivedu 1 93005 Aufney/sous-Bair 184, 01 48-63-95-39 MICROMANIA ROSNY 2 C. Cell Ressy 9 931 10 Rosny sou-Bair 164, 01 48-54 73-06
- MICROMANIA LES ARCADES L. CON LOS ARCADES Invenu dus 93606 Naisy le Grund Tél. 01 43 04 25 10 1
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL Cool Carrelour Grond Ciel 194200 1989/Sema (141.0) 45 (5) (206
- MICROMANIA BELLE-EPINE (C. CONTROLE TIME) IVEOU EOS 194561 Thios-Tel. 01 46 87 3071
- MICROMANIA CRÉTEIL C. Conf Cretail Soloil No cau linut : Eritée Métro : VIOTS Cretail (Tél. 0) 43 77/24 (1)
- MICROMANIA CERGY C Cool Let 3 Fantame (lyenu Bas - Fore Go Spior) - 95000 Cergy - Tál. 01 34 24 88 81

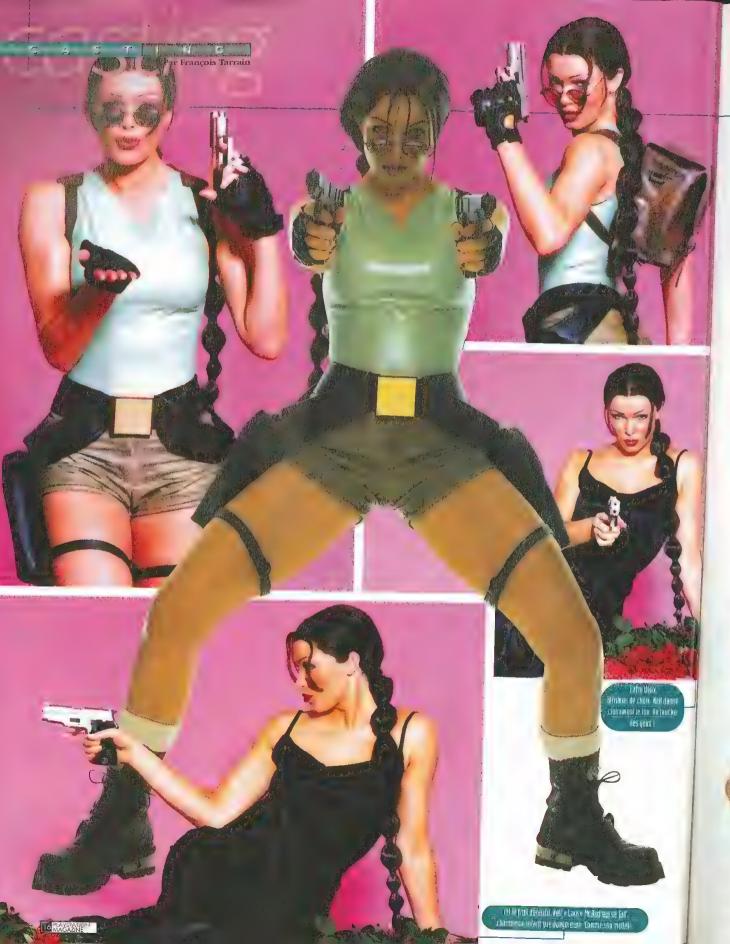
- - MICROMANIA CAP-8000 E Cipi Cop 2000 bz-de-Chuussee 06700 St-Douront du Yor 761, 04 93 14 61 40 MICROMANIA MICE-ETOILE E Croel New Endou Wordt 1 06000 New 161, 04 93 42 01 3 8
- MACROMANIA VITROLLES
 Cicial Cercifour Vivulies 13741 Vitrolles 16/19/4/27/4/9/50
 MICROMANIA AUBAGNE C. Call Auchair Bernneuol
 11400 Ausagno R.- D. 1/2 k/7 10 15
- MICROMANIA TOULOUSE Curetour Paren suc Sureque 27 Pariet-sur Garanne Tél. 05 61 76 20 37
- MICROMANIA MONTPELLER C Cigo Le Polygon Novou flour 34000 Montpeller 7 El 04 47 2011-25 MICROMANIA NANTES E Cigil Hawilya 44000 Mantes Tel 02 51 72 14 96

- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
 C. (cial Core-Cormonireuil 51350 Cormonireuil 141, 03 76 86 52 76 MICROMANIA EURALILLI - C frallessile
- Rez-de-chirussée 59777 Lille Tél. 03 20 55 72 72 MICROMANIA LILLE VZ - C. (ad Wileseuve d'Asea
- 59650 Lille Tél. 03 20 05 57, 58 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT C. Caal Auchun – 62950 Noyelles Gudnuft - Tel. 03 21 20 52 77
- MICROMAMA STRASBOURG C (qui Place des Nalles Nivaou Hout Face émbre BHY: 67000 Strasbelog Tél. 03 AU 32 60 70
- MICROMANIA ECULLY Correlour Grand Quest 69130 Ecully - Till. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU Ccial Le-Pert-Dieu - Niveau I - 69003 Lyon - Fel: 0478 6074 82

- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
- Galerie Auchau 69800 Lyon Saint-Pries Tel. 04 72 37 47 55
- 743 MICROMANIA ANNECY C (ciril Auchini Episgry 74330 Epingry Tél. 04 50 24 19:09
- 78 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C. Crial Scint-Sever - 76000 St-Sever - Tel. 02 32 18 55 44

- 84 MICROMANIA AVIGNON Espace Saleil 84130 Le Poniet Tel. 04 90 31.17 66

MICROMANIA MAYOL - C. Coll Mayel 83000 Taulon - Tel. 04 94 41 93 04 83 MICROMANIA GRAVID-VAR Cinil Grand-Var - 83140 ka Valette-du-Var 15), 04,94,75,32,30



Edil

A

des mer trempé... pour fair joueurs! nue la no contrat a lon en sa tique par Maillon es se en plar Tomb Rai des tempi voir plus pléthore de Raider por voix de pro Nell semblochoisie pour la semblochoisie pour se pour semblochoisie pour des mer proposes de pr

NELL MCANDREW

(LARA CROFT EN CHAIR... ET EN CHAIR!)

Editepr & Eidos - Disponible en rêve...

Après Rhona Mitra, l'ingérable Playmate à la voix de Castafiore, Eidos s'est offert les services d'une nouvelle bombe sexuelle, Nell McAndrew, pour incarner «dans la vraie vie» l'héroïne de Tomb Raider. Laraaahhh Lovely!

23 ans, Im82, brune aux yeux verts, Top Model, des mensurations de rêve et un caractère bien trempé... Elle s'appelle Nell McAndrew et a tout pour faire chavirer les coeurs, y compris celui des joueurs! Car, depuis peu, la belle anglaise est deverue la nouvelle Lara Croft en chair et en os. Sous contrat avec Eidos, Nell parcourt le monde de sa-Ion en salon, de show en show, exhibant sa plastique parfaite sous son costume d'aventurière. Maillon essentiel dans toute l'armada marketing mise en place par l'éditeur pour promouvoir la saga Tomb Raider, elle se doit de personnifier l'héroïne des temps modernes, de la rendre plus humaine, voire plus charnelle! Choisie sur casting parmi une pléthore d'autres mannequins, elle connaissait Tomb Raider pour y avoir (un peu) joué et surtout par voix de presse. Et depuis qu'elle a obtenu le «job», Nell semble sur un nuage. «le suis fière d'avoir été choisie pour jouer son rôle (...). En tant que Lara,





je me sens plus forte et plus en confiance. C'est un réel plaisir de rencontrer tous ses fans». Elle confesse même avoir certains points communs avec son modèle : «Je suis très indépendante et j'aime le sport. J'ai une carrure ath étique et une poitrine plutôt forte... mais pas autant que celle de Lara!» Bref, Nell semble être l'incarnation parfaite de l'héroïne virtuelle. Et même si, finalement, elle s'apparente plus à un «produit» marketing et publicitaire qu'à une réelle actrice, on l'inviterait sans hésiter à venir d'îner chez soi... à la seule condition qu'elle laisse son Beretta à l'entrée!



. Also our programment de la franchipulation de de Laca. Sestante, colte, contra de la franchipulation de de la franchipulation de la franchipulation de la franchipul

Grand concours «Miss Lara Croft PlayStation Magazine 1999»

Mesdanis instantisticulus trous ir desemi Puspati uliu dir che l'Arane i Sapph rajde i di la qui deviani risalite gi il a sapph i Specialistici sella più la 15 mars prochale uni chiato qual sa somme en Lura (nali a suntano Lara itali Masharat Maganos i i mai comente 1930). Ciliano di sella na modale itali sono in comprese



trois gagnantes. Miss bara teoli lumor, Miss bara Croft de nos anos que la mediente photo de bara Croft mise en scene cans une action olgone du jeu les trois bastientes ebies se verents offres une parriphe complete d'accessoures es réte ments piochés dans la gaunne bara C. Jésultat du concours dans le Flaystation Mayarios date d'aveit (le numero 30)



QUAKE 2

LE VOYAGE HORRIBLE ET VIOLENT D'UN SPACE MARINE

Activision - Disponibilité : février 99

C'est incroyable à dire, mais l'un des jeux les plus populaires du PC arrive sur PlayStation avec une qualité de conversion qui s'annonce

renversante.

Quake 2, un jeu des plus connus et des plus appréciés du monde PC. Un jeu violent, qui dans la tradition de Doom vous place dans la peau d'un pauvre type seul qui doit traverser de grands niveaux remplis d'ennemis, et ce, en vue subjective. Le pauvre type, aujourd'hui, c'est un space marine, un de ces soldats qu'on envoie à l'abattoir à la manière de l'excellent Starship Troopers. Envoyé en mission avec tout un contingent d'autres soldats, le brave gars se retrouve à tenter de survivre sur une planète hostile remplie d'ennemis. Les ennemis, ce sont des aliens venus d'une autre dimension, qui capturent des humains pour les robotiser puis les envoyer combattre à leur place, Fraîchement débarqué sur cette planète hostile, notre pauvre bleu va devoir combattre ses collègues metallisés et customisés façon 205 de banlieue et surtout parvenir au coeur de la base ennemie pour tout faire sauter. Ce scénario, plutôt léger, n'est qu'un prétexte pour un jeu au concept culte

qui consiste à traverser de grandes structures labyrinthiques remplies d'ennemis qu'on fait sauter avec des armes de plus en plus puissantes. 50 % recherche et 50 % massacre, voilà l'exacte définition de Quake 2.

repart

passer bon se

Quake

la réell

virtuels

version

si les ni

capacite

complè

vier ET

même

peur, H

pour qu

mêmes

pourra :

de déve

de faire

un jeu P

mêmes o

Dans teurs du drôle de férentes, a provoque corps org la version

LE PETIT POUCET TRASH

Quake 2 est un jeu où il faut se repérer, car si jamais vous faites l'erreur de foncer et de tuer tout le monde, vous allez, au bout d'un moment, vous retrouver dans une pièce vide. Certes, à vos pieds vous aurez des cadavres d'ennemis par dizaine, mais il vous faudra retourner en arrière pour activer un interrupteur qui ouvrira une porte derrière laquelle se trouvera une clé qui etc. Car sanglant et violent, Quake 2 n'en néglige pas moins tout un aspect aventure qui, tel un Tomb Raider, vous fera hurler parfois lorsque vous vous rendrez compte, qu'il faut









ces agressifs personadges vous extendent approcher et tirent à vui



9

res lasauter . 50 % défini-

car si er tout

ous re-

s pieds

e, mais

iver un

aquelle violent,

aspect hurler

u'il faut

repartir à l'autre bout du (gigantesque) niveau pour passer par une porte fermée jusqu'à présent. Un bon sens de l'orientation est donc nécessaire dans Quake 2, surtout en vue subjective car le joueur a la réelle sensation de se déplacer dans des espaces virtuels. Et c'est là aussi que réside la force de cette version PlayStation : la qualité de l'adaptation. Même si les niveaux ont dû être repensés en fonction des capacités de la machine, et les modes de contrôle complètement refaits, (sur PC le jeu se joue au clavier ET à la souris simultanément), le jeu garde la même bonne ambiance angoissante. Le développeur, Hammerhead, a donc tout mis en oeuvre pour que le joueur PlayStation puisse ressentir les mêmes plaisirs que e possesseurs de PC. Le jeu pourra ainsi se jouer au Dual Shock. Dixit l'équipe de développement Hammerhead : «Notre but était de faire un jeu PlayStation qui fonctionne comme un jeu PlayStation mais qui fasse aussi ressentir les mêmes choses que la vers'on PC.»

POUR LE PEUPLE

Dans Quake 2, les armes sont légion. Les créateurs du soft ont bien compris qu'il est bien plus drôle de tuer ses ennemis avec plusieurs armes différentes, afin de tester toutes les réactions que peut provoquer la rencontre d'un corps explosif et d'un corps organique. Le joueur aura donc, comme dans la version PC, la possibilité de tenir en sa puissante







main les diverses armes que voici : blaster shotgun, super shotgun, machine gun, chain gun, hyperblaster, rocket launcher, railgun, grenade launcher, et l'ultime BFG 5 000 qui balance une décharge d'énergie ultra large. Au niveau de la conception du jeu, Hammerhead va fournir quelques spécificités à la version PlayStation par rapport à la version PC. Ainsi, le jeu pourra se jouer à deux simultanément sur le même écran, et ce, dans des niveaux inédits créés spécialement. On parle aussi d'un mode à quatre joueurs en link, mais ce n'est pas encore définitif. De ce que nous en avons vu pour l'instant, le jeu semble très fluide. Tournant à 30 images par seconde, il privilégie la fluidité de l'animation sur la complexité des textures affichées à l'écran. Un jeu qu'il fera bon jouer dans le noir, assurément,

Hammerhead,

Racheté en 1997 par Activision, le studio Headgames s'est spécialisé dans les add-on (suppléments) pour Quake et Quake 2 version PC. Il sembalit donc normal que l'adaptation du jeu leur soit confiée alin d'obterir un résultat très proche de l'original. Rebaptisé Hammerhead, ce «stadio dans le studio» vous permet de consulter son catalogue sur www.headgames.com, ou pour les fans, vous pouvez toujours télécharger les pubs TV de Tenchu aux Etats-Unis sur www.activision.com/games





CONCOURS TEKKEN 3

Editeur : Sonu - Finale du 11 septembre 98

LA FINALE FRANÇAISE

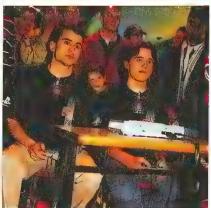
La finale des championnats de France de Tekken 3 aura eu lieu en décembre dernier à Marseille. Qu'elles sont les techniques des champions?

Souvenez-vous, le 11 septembre dernier, PlayStation organisait un grand tournoi, pour fêter la sortie officielle de l'un des produits les plus attendus de l'année 98 : Tekken 3. Pour pouvoir participer à ce concours, il fallait, bien entendu, acheter le jeu en version PAL, remporter le plus de victoires possible en mode survival avec le personnage de son choix, sauvegarder son score et envoyer sa carte mémoire à Sony, avant la date fatidique du 31 octobre. Comme pour le concours Gran Turismo, Sony a fait la sélection des 16 meilleurs qui se sont affrontés le 12 décembre au Centre Namco à Marseille, dans une ambiance survoltée.



Sur ces 16 finalistes âgés de 14 à 25 ans (15 mecs et une fille. Coucou Véronique !), il ne pouvait en rester qu'un. Une fois encore, il s'agit de Pierre, le fameux vainqueur des concours Porsche Challenge et Gran Turismo qui devient, avec cette nouvelle victoire, Champion de France de Tekken 3... mais aussi propriétaire d'une magnifique Harley Davidson





l 340 Softail Custom d'une valeur de 120 000 frs ! C'est d'ailleurs non sans une certaine préciosité qu'il s'est empressé d'enfourcher sa nouvelle monture devant les caméras de Game One et les objectifs des photographes. Une vraie petite star ! En deuxième position, on retrouve Emilien qui avait gagné le concours Tekken 2. Véronique, quant à elle, n'a pas eu beaucoup de chance et s'est faite éliminée dès le premier tour, bien qu'elle ait fait preuve d'audace en choisissant Gon comme combattant. Pour Pierre, l'aventure continue puisqu'en remportant ce tournoi français il s'est également qualifié pour la grande finale européenne qui aura lieu à Londres le 27 janvier. Là, il devra se mesurer aux champions de chaque pays d'Europe. Le vainqueur de cette finale gagnera une borne d'arcade Tekken 3, un «prize-money» de 5 000 dollars et ira affronter le meilleur Japonais et le meilleur Américain, courant du mois d'avril ! Dans le milieu, les pronostics vont bon train. Chez les Européens, l'Espagnol part favori, le Japonais a priori n'est pas une super bête, l'Américain en revanche a une réputation de killer. Il aurait d'ailleurs déjà battu le Japonais en match «amical». Affaire à suivre....















olonon : LE VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS ! PSX

3615 CODE

Represent le mateur graphique de Colin Mec Roe, cette simulation parmet massi de provides le colont des formules Ford

PlayStation.

AMIENS CENTER
ANGERS CENTER
ANGERS CENTER
ANGULET CENTER
ANGULET CENTER
ANNEWASSE
ANNEMASSE
ANNE

FRANCE

ABBEVILLE AIX on PROVENCE ALBI

AMIENS CENTER

ANNEMASSE

AUBERVILLIERS AUTUN AUXERRE

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE

03.22.92.28.85

Tél: 01.60.72.80.56
Tél: 04.94.53.64.18
Tél: 04.76.47.14.25
Tél: 03.88.73.53.59
Tél: 05.46.41.29.01
Tél: 02.61.47.39.52
Tél: 01.41.81.03.17
Tél: 02.36.19.36.46

Tél: 04.71.09.37.17 Tél: 03.21.28.45.45

: 01.43.63.05.37 : 03.20.51.44.75 : 05.55.12.16.12

A PLUS CÉLÉBRE DES AVENTURIÈRES de charmi epari pour de nauvefle

HIT INCONTOURNABLE PO

7/2411-1812

LA ROCHELLE
LA ROCHEVON CENTER
LA VARENNE ST HILAIRE
LE HAVRE CENTER LE PUY en VELAY LENS CENTER LES LILAS LILLE LIMOGES CENTER

FONTAINEBLEAU

GRENOBLE HAGUENAU

LORIENT CENTER MACON MONT de WARSAN CENTER MONTARGIS MONTBELIAND

MONTELIMAR MORLAIX MOULINS NIORT

ORLEANS PAU CENTER
QUIMPER CENTER
REIMS
RENNES RODEZ SALLANCHES CENTER

SAINTES CENTER
SALON DE PROVENCE
SARREGUEMINES

Tél: 02.97.21.69.73 Tél: 04.78.80.33.60 Tél: 03.85.40.91.74 Tél: 04.91.78.96.75 Tél: 01.60.25.11.56 Tél: 01.64.37.41 98 NTER T61: 05.58.06.39.51 Tél: 02.36.96.00 67 Tél: 03.81.91.00.52 Tél: 04.75,01.76.82 Tél: 02.98.88,41.90 Tél: 04.70.34.09.95 Tél: 03.66.01.23.32 Tél: 04.66.21.81 33 Tél: 04.66.21.81 37 76!: 05.49.77.05.13 Tél: 02.38.77.98.30 Tél: 05.59.72.91.32 Tél: 02.98.64.29.15 Tél: 03.26.77.96.76 Tél: 02.99.31.11.26 Tél: 05.66.89.458 NOWEAU T61: 05.46.70.35.89

ST NAZAIRE Tel: 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER [1007/17] Tél: 02.40.22.60.15
STRASBOURG CENTER Tél: 05.82.45.43
TARBES Tél: 05.62.44.92.92
TARBES Tél: 05.62.44.92.92
TARBES Tél: 05.82.35.51.41
THONON LE TARBES Tél: 03.82.53.51.41
THONON LES BAINS Tél: 03.82.53.51.41
THONON LES BAINS Tél: 03.25.73.11.28
VALENCE Tél: 03.25.73.11.28
VALENCENTER Tél: 03.27.73.0.60
VANNES CENTER [1007/17] Tél: 02.97.42.60.60

CARTE MEMOIRE

TOP

Knockou Kings gg

PlayStation...

PlayStation.

3000 PORTE MONNAIE

L'ACHAT D'UN JEU

La nouvelle gamme EA SPORT est enfin arrivée. Toujours

plus de réalisme, toujours plus de jouabilité. Les dernières actualités sont prises en compte. Préparez votre physique,

FFERTS POUR

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37.45 VOIRON PAT' VIDEO Tél : 04.78.65.96.27

vous devrez être ou top de votre forme.

EUROPE

BRUXELLES CENTER NOUVEU T61: (2) 514 87 37

SUISSE Tél: 022.940.03.40 Tél: 022.800.30.50 Tél: 022.700.83.83

FRIBOURG
GENEVE - CHARMILLES
GENEVE - PLAINPALAIS
GENEVE - EAUX-VIVES
GENEVE - MEYRIN
LAUSANNE
MORGES
SIGNY SIGNY SION YVERDON LES BAINS

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR I'DUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTRACT REMEMBER SÉLÉMAS D'79, 21, 208, 80

DOM TOM

AUXERNE
AVIGNON
BARENTIN CENTER
BESANÇON
BEZIERS
Téi: 0.39.86.22.261
BORDEAUX CENTER
BOULOGNE sur MER CENTERTéi: 0.25.47.90.38
BOULOGNE sur MER CENTERTÉI: 0.32.47.20.20.98
BOULOGNE CENTER
CALAIS CENTER
CAMBRAI CENTER
CHALON S'SAONE
CHALON S'SAONE
CHALON S'SAONE
CHALON S'SAONE
CHALON CENTER
CHALON S'SAONE
CHALON CENTER
CHALON CONTER
Téi: 0.32.47.74.3.19
Téi: 0.34.42.58.03
Téi: 0.34.42.58.04
Téi: 0.34.42.58.07.45
Téi: 0.34.42.58.07.45
Téi: 0.34.42.58.07.45
Téi: 0.34.42.58.07.45
Téi: 0.34.42.58.07.45
Téi: 0.34.42.58.07.45
Téi: 0.35.46.63.90
Tói: 0.38.05.95.95
Téico as saoch des managins, l'Étal la véhyéb. le caubiléi des impulié des impuliés des impu * Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achot, voir les conditions dans chaque magasing DOCK GAMES. Offre volable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées - (1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux apérations et dans la limite des stocks disponibles.

ite élimiit preuve mbattant. remport qualifié ıra lieu à turer aux vainqueur Tekken 3, affronter cain, couronostics ignol part iper bête. de killer. II en match

000 frs ! réciosité elle mones objecstar! En i avait ga-

nt à elle.



And est un retain pour souver ses com-

es plus reussis sur Playstation

rnoi

MONACO GRAND PRIX

RACING SIMULATION 2

Editeur : Ubi Soft - Disponibilité : mars 99)

LA RÉVOLUTION ?

Après le très décevant Formula One 98, les possesseurs de PlayStation ne savaient plus à quel saint se vouer en terme de F1.

Monaco GP 2 inversera-t-il la tendance?



On ne peut pas dire que es amoureux de Formule I aient été gâtés cette année. Il suffit de rejouer, ne serait-ce que 5 petites minutes, à Formula One 98 pour s'en convaincre. Et, si des titres comme Gran Turismo ou Colin McRae Rally ont su satisfaire les amateurs de sports mécaniques, ceux pour qui la FI est une religion ont toujours appartenu à cette catégorie de joueurs que nous surnommerons les éternes insatisfaits. En effet, les deux premiers Formula One n'ont jamais véritablement fait l'unanimité auprès de ces puristes de la course automobile virtuelle et, malgré ses qualités, la série fétiche de Psygnosis a toujours été sujette à polémiques.



ET LA LUMIÈRE FUT...

Alleluia mes frères d'infortune ! Il se pourrait bien que, d'ici 3 petits mois, si Dieu est avec nous, nous ayons notre GT de la FI ! Ce miracle nous viendrait du monde du PC. Ceux qui suivent un peu l'actualité ludique de ces étranges machines





Les tracés des 16 circuits sont ceny de la saison 97/90

qui «tombent en marche» se souviennent très certainement de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, la sulte de F1 Racing Simulation. Rappelons au passage que ce dernier était tellement en avance sur son temps que, pendant long-temps, aucun concurrent n'est parvenu à proposer une simulation d'une qualité ne serait-ce qu'équivalente. Voilà, cette petite info qui ne mange pas de pain devrait vous permettre de briller dans les salons mondains. Enfin, tout ça pour dire qu'Ubi Soft est actuellement en train de peaufiner la version PlayStation, avec la ferme intention de réitérer son exploit, en révolutionnant, cette fois, la course de F1 sur 32 bits.

TRUST NO ONE

Bon ne rêvons pas, d'un point de vue esthétique, il ne faut pas s'attendre à ce que cette version soit équivalente au jeu PC. La PlayStation a



encore di bler le gi Pentium I Soft, parfi de puissa l'aspect si retrouven lotage. Ev pas forcéi d'un Hakl conduite tout un ta se facilitei soft repro dynamique d'une atte ont été rei



MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2





encore des ressources, certes, mais de là à combler le gouffre technologique qui la sépare d'un Pentium II gonflé à bloc... Les développeurs d'Ubi Soft, parfaitement conscients de cette différence de puissance, ont choisí de donner la priorité à l'aspect simulation, en veillant à ce que les joueurs retrouvent tout le caractère professionnel du pilotage. Evidemment, comme tout le monde n'a pas forcément la dextérité d'un Schumacher ou d'un Hakkinen, il sera possible d'opter pour une conduite un peu plus arcade et de jongler avec tout un tas d'assistances au pilotage, histoire de se faciliter la vie. D'après les programmeurs, le soft reproduit fidèlement le comportement aérodynamique des FI, l'I.A. des pilotes a fait l'objet d'une attention toute particulière et les circuits ont été reproduits au cailloux près ! Nous, on ne

ent très

Racing

ulat on.

ait telleint longpropoerait-ce ne man-

e briller

our dire

eaufiner

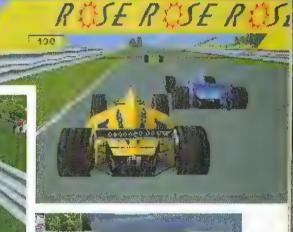
ntion de ette fois,

e esthé-

ette ver-

tation a

ircence officielle. Une option speciale deviail

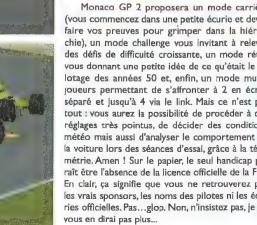




demande qu'à les croire, mais, au moment où nous écrivons ces lignes, aucune version jouable n'a été présentée à la presse!

Monaco GP 2 proposera un mode carrière (vous commencez dans une petite écurie et devez faire vos preuves pour grimper dans la hiérarchie), un mode challenge vous invitant à relever des défis de difficulté croissante, un mode rétro vous donnant une petite idée de ce qu'était le pilotage des années 50 et, enfin, un mode multijoueurs permettant de s'affronter à 2 en écran séparé et jusqu'à 4 via le link. Mais ce n'est pas tout : vous aurez la possibilité de procéder à des réglages très pointus, de décider des conditions météo mais aussi d'analyser le comportement de la voiture lors des séances d'essai, grâce à la télémétrie. Amen! Sur le papier, le seul handicap paraît être l'absence de la licence officielle de la FIA. En clair, ça signifie que vous ne retrouverez pas les vrais sponsors, les noms des pilotes ni les écuries officielles. Pas...glop. Non, n'insistez pas, je ne





Sur tous les fronts

wre, en 89 et 90, des fifiales en Grance Bretagne, aux U.S.A. e Allemagne, to marché 15 bits (Super Ninténdo et Megadrive Lalors en pleine expansion. En 95, Ubi Sok S'agrandit encori Créant des studios de développement internes, Rayman vont b





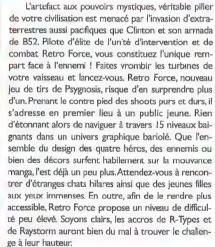
RETRO FORCE

UN SHOOT MANGA POUR LES PLUS JEUNES

Editeur : Pswonosis- Disponibilité : mars 99

A côté de l'étonnant Rollcage (voir notre Making Of), Psygnosis s'essaie à un genre qui ne suscite pas une grande vague d'enthousiasme en Europe : le jeu de tirs.







Toutefois restons prudents. Ne faisons pas l'amalgame entre jeu de tirs pour les plus jeunes et jeu bâclé dépourvu d'intérêt. Rien à voir avec l'arnaque qu'est Hugo (cf Court Métrage) ! En l'occurrence Retro Force s'illustre grâce à sa convivialité permettant







de jouer jusqu'à quatre (deux joueurs en simultané seulement), sa palette de modes de jeu étendue, ainsi que sa possibilité d'exécuter des mouvements en profondeur vous obligeant à rester perpétuellement sur le qui-vive. Malheureusement pour le moment, la variété des armes ainsi que les effets impressionnants de certaines d'entre elles, n'arrivent pas à dissiper le manque de dynamisme lors des combats. Honorablement réalisé mais peu passionnant, Retro Force se présente pour l'instant comme un petit jeu sans prétentions. Arrivera-t-il alors à trouver son public à une époque où même les meilleurs jeux de tirs ne parviennent plus à faire vibrer les foules ? Opter pour une cible jeune avec tout ce que ce a sous-entend rend le pari encore plus audacieux!

Le déclin de jeux de tirs



FINAL FANTASY VIJ BUSHIÐO BLADE 2

FRONT MISSION 2 GRAN TOURISMO

KING OF FIGHTER 97 METAL GEAR SOLID

OVER BLOOD 2 RESIDENT EVIL 2

RIDGE RACER 4 STAR OCEAN 2

TAIL CONCERTO

JEUX EURO

JEUX NEUF

DRAGON BALL ZIGT

JEUX NEUFS EU

COLONY WARS COMMAND AND CONQU COURIER CRISIS CRASH BANDIGOT

rue Fa

Tel. 03 20

Lundi au Sami

44 rue de

Tel. 03 20

Mardi au Jeudi : Vendredi au Same

Lundi : 1:

DOI 39, rue Saint Tel. 03 27 9 Lundi au Samedi :91

> 30. rue T Lundi au Vendre

ACTUA SOCCER CLUB / + PAD PROGRAMMABL

CARTE MEMOIRE

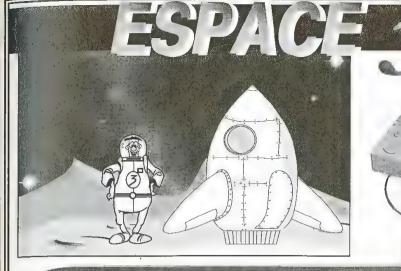
ALERTE ROUGE

APOCAL VOCE

STEROID







Le spécialiste la Playstation

369,00

299 00

349,00

299.00

369.00

359,00

329.00



ROAD RASH 3D ROGUE TRIP

SNOW BACERS 98

TAIL CONCERTO

STREET FIGHTER COLLECTION SUPER PANG COLLECTION

SCARS SMALL SOLDIER

SPYRO

STREAK

TENCHU

TEKKEN 3 TIGER WOOD 99 TOCA TOURING CAR 2 TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD199,00

PLAYSTATION DUAL SHOCK

+ 100 F de bon d'achat

790 F

FINAL FANTASY VII	149.00
JEUX .	1 002003
BUSHIOO BLADE 2	299,00
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	149,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	449,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
RIDGE RACER 4	399,00
STAR OCEAN 2	449.00
TAIL CONCERTO	149,00
TEKKEN 3	Z99,00
JEUX EUROF	PEENS
ACTUA SOCCER CLUB E	MOITION

PAD PROGRAMMABLE A CARTE MEMORE ALERTE ROUGE 349.00 APOCALYPSE ATLANTIS 349.00

AZUR DREAMS	1
BATMAN ET ROBIN : CASSE	T
VÍDEO	2
BATTLESHIP	2
BREATH OF FIRE 3	3
BUGGY	2
BUSHIDO BLADE	3
BUST A GROOVE	3
BUST A MOVE 3:	1
C3 RACING	3
CAESAR 2	5
CC . MISSION TESLA	2
CENTIPEDE 2000	3
COLLIN MC CRAE RALLY	3
COLONY WARS VEGENCE	3
CONSTRUCTOR + CARTE MEMDIRE	3
COCLBOARDER 3	3
CRASH BANDICOOT 3	3
DEAD OR ALIVE	3
DRAGON BALL FINAL BOLIT	
+ CARTE + MANETTE	2
DUKE - TIME TO KILL	3
EGYPTÉ	3
TIEA OO	- 4

₹E	F
299 DO	F
299 00	F
349 00	G
299 00	G
349,00	G
349,00	Н
199,00	H
349.00	E
209,00	J
299,00	J.
349.00	S
369,00	K
349,00	K
349,00	K
349,00	Ľ
349,00	D
349,00	L
	IJ
299,00	L
369,00	L
349,00	M
199,00	R

The state of the s	
IFA 99	36
IFA COUPE DU MONDE	24
INAL FANTASY 7	36
ORMULA ONE 98	35
SHOST IN THE SHELL	34
GRÁN TOURISMO	29
UY ROUX MANAGER	36
HEART OF THE DARKNESS	34
JUGO	34
SS PRO 98	36
, MADDEN 99	36
EREMY MC GRATH	
SUPER CROSS	24
KND 2	32
ENSEL SACRED FIRST	34
NUCK OUT RINGS	369
'INVASION VIENT	
IE L'ESPACE	34
E 5È ELEMENT	34
IBERO GRANDE	349
UCKY LUCKE	34
IVE WIRE	34
//EDIEVIL	34
NEGAMAN X4	299

240,00	MOJOLOTI LIMOMOLOTI	
369,00	DE VOYAGE	329,00
359.00	MORTAL KOMBAT 4	299,00
349,00	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
299,00	MOTO RACER 2	369,00
369,00	MUSIC	299,00
349,00	NAGAND	199,00
349,00	NASCAR 99	349,00
369,00	NBA 99	369,00
369,00	NHL 99	369,00
	NINJA	369,00
249,00	ODD WORLD + PAD	199,00
329,00	ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	369,00
349 00	DDT	369,00
369,00	POCKET RIGHTER	299,00
	PREMIER MANAGER 98	349,00
349.00	PRO PINBALL BIG RACE	299,00
349,00		
349,00	PAINT BLANK +GUN	549,D0
349,00	RAT ATTACK	369,00
349,00	RESIDENT EVIL 2	369,00
349,00	RISK + SOURIS	329,00
200 00	DUM COUDAL	0.40.00

		TOMB	RAIDER 3	
BLANK +GUN	549,00	TOMB	RAIDER 2	
TTACK	369,00	+ CART	TE MEMOTRE	
ENT EVIL 2	369,00	V2000		
SOURIS	329,00	VERSA	ILLES	
SCHOOL	349,00	VICTOR	RY BOXING 2	2
	73. Ludy 1		A	
MARVEL SUPER H	ROES	149,00	OVERBOA	
MAGIC THE GATHE	ring	99,00	PANDEMO	
MDK		99,00	PORSHE (ìŀ

A BALT BEACH AOFTEA	329.0
WILD 9	349,0
WILD ARMS	299,0
WWF WARZONE	329,0
XENOCRACY	349,0
X MEN VS STREET FIGHTER	349,0
YANNICK NOAH TENNIS	369,0

	* 2 MANELIES SANS FILS	299,00
	PACK DE VIBRATION	99,00
H	SOURIS	149,00
17	· ACTION HEPLAY (VF)	349,00
Į,	CABLE DE LIAISON	90,00
ч	MANETTE	69,00
ш	MANETTE ASCIL	99,00
	RALLONGE MANETTE	09,00
	• MEMORY CARD	09,00
ш	- MEMORY CARD 129 BLOCS	169,00
н	PRISE PERITEL RGB	90.00
	· ADAPTATEUR MULTIVOUEUR	199.00
-1	GAME BOOSTER	998,00
	MANETTE DUAL SHOCK	199,00
		. / 7,200

PROMO PSX JEUX NEUFS

DRAGON RALL Z GT JEUX NEUFS EUROPEENS

ONY WARS IMAND AND CONQUER

endue, ainsi

essionnants

dissiper le Honorable-

o Force se

u sans pré-

oublic à une

tirs ne par-

Opter pour

ous-entend

CROC
DEAD TRAP DUNGEON
DESCENT 2
ESTRUCTION DERBY 2
NABLO
IE HARD TRILOGY
DISCWORLD 2
HEDITAD

DOOM DOOM
DUKE NUKEN 3D
EXPLOSIVE RACING
FADE TO BLACK
FANTASTIC FOUR
FORMULA ONE 97
FORSAKEN

GEX 30 GRID RUN GTA HERCULE HI OCTANE INDE PENDANCE DAY IRON AND BLOOD ISS PRO J. MADDEN 98 JONAH I LOMU RUGBY JLRASSIG PARK 2 KILLING ZONE IBA LBA MAGIC CARPET

MDK
MICKEY
MICROMACHINE 3V
MORTIAL KOMBAT TRILOGY
+ CARTE MEMOIRF
NASCAR 98
NBA IN THE ZONE 2
NBA JAM EXTREME
NBA LIVE 98
MED FOR SPFED 2
MICOLATERBACK 97
MUCL EAR STRIKE
ONE

99.00	PORSHE CHALLENGE
149,00	PRO FOOT CONTEST 98
169.00	PROJECT X2
,	BASCAL
199,00	RAYMAN
149.00	RESIDENT EVIL
129,00	RESIDENT EVIL DIRECTOR CO
99.00	BETJRN FIRE
149,00	REVOLUTION X
169.00	RIDGE RACER REVOLUTION
99.00	ROCK N ROLL BAGING 2
149.00	SLAM AND JAM 96
149 00	SOLL BLADE

			Ä
	-		
	149,00	STREET FIGHTER EX PLUS	
	149.00	+ MANETTE	
	149.00	SUPER FOOTBALL CHAMP	
	169.00	SYNDICATE WARS	
	129.00	TEKKEN 2	
*	149.00	TIME CRISIS	
	169.00	TOBAL 1	
	169.00	TODA TOURING CAR	
OR CL	JP169,00	TOMB RAIDER	
	99,00	TRACK N FIELD	
	99,00	TUNEL B1	
ION	149.00	V RALLY	
2	99.00	VANDAL HEART	
	69,00	VIRTUA OPEN TENNIS	
	440,00	W. BAPBI	

PROVINCE HALL

2, rue Faidherbe Tél. 03 20 55 67 43 Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune Tél. 03 20 57 84 82 Lundi : 13h-19h

Mardi au Jeudi :10h30-19h30 Vendredi au Samedi. 10h30-20h

DOUAL

39, rue Saint Jacques Tél. 03 27 97 07 71 Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES

30, rue Thiers Tel. 02 97 42 66 91

Lundi au Vendredi :9h-19h Samedi: 9h-18h30

128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire

Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67 Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli 75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul

Tél. 01 40 27 88 44

Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 63 20 90 72 23 ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX	
Frais de Port*fjeux 25 F. consoles & accessoixos 60F - Chronocest, 65 F. (palement ligrs CRI)		
TOTAL A PAYER		

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLLSSIMO

Age ' Téléphone : . . . (signalum des parents pour les mineurs) . .. Signature Je joue sur : T SUPER MINTENDO

Adresse

☐ SATURN □ NINTENDO 64

AASSE TES SUC 3615 ESPACE 3



RUNNING WILD

CARL LEWIS AU PAYS DES ANIMAUX

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : février 99

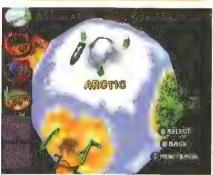
Les animaux bolides de courses ? On les savait déjà testeurs de crashes automobiles, composants de rouge à lèvres et candidats à l'expérimentation de vaccins, les voici devenus fous du volant... sans volant.



Blue Shift nous convie à un jeu bien étrange avec Running Wild. En effet, il s'agit là d'un jeu de courses à pied en 3D mettant en scène plusieurs bestiaux aux habilités diverses dans les donnaines de la vitesse, du saut, de l'agilité et de l'adhérence au sol. Vous aurez donc le choix entre un panel de six animaux à la corpulence humaine. Au menu, un bouc trapu, un gros taureau, une femme lapin, un éléphant obèse, une femme panda adepte des arts martiaux et un zèbre très branché. Des personnages, somme toute, bizarres mais qui ont le mérite d'être originaux. Singeant les options de jeux des autres productions en matière de courses automobiles, vous y trouverez un mode championnat, un contre la montre ainsi qu'un inévitable «practice». C'est pas beau ça ?

WHAT TO UP DOC

Le style graphique de Running Wild nous renvoie inéluctablement aux cartoons américains. Se si-







tains la trouveront fantaisiste, d'autre ringarde, Quoiqu'il en soit, vous affronterez vos adversaires sur six circuits de base aux thèmes variés. On retrouve donc la classique piste de glace mêlant courses et passages de glisse, celle du volcan composée d'obstacles de feu, la ville, le désert... En bref, des sujets plus que récurrents dans les jeux vidéo. Pas de surprises à ce niveau. Cela dit, l'originalité de Running Wild se situe dans son gameplay. En effet, votre animal court automatiquement et il n'existe aucune touche de freinage ou d'accélération : c'est du «pilotage» pur ! Vous ne pourrez que sauter, pour éviter des obstacles, et saisir les bonus, pour accumuler des points ou gagner de la vitesse. D'autres options plus délirantes vous confèrent l'invisibilité ou la faculté de mettre K.-O. vos compétiteurs. Doté d'une animation rapide et fluide, l'interface autorise trois options d'écran splitté en mode deux joueurs. Un titre sans prétention qui, malgré son originalité, aura bien du mal à se distinguer.

Editeur

tuant entre Tex Avery et G.I. Joe, il est vrai que le soft bénéficie d'une ambiance particulière. Cer-

Les animaux ont des droits!





Par Kendy Ty

Les conducteurs de tanks sur le Net

Sur le site Web de la seconde section des conducteurs de Tanks américains (http://www.geocities.com/Pentagon/1760/), your pourrez accéder à une galerie de photos de mission. L'utilité de cette page Web est d'ailleurs spécifiée sur e premier menu : informer les amis et les parents de ce que font leurs enfants

à l'armée ! Contenant un bon nombre d'images et très (très) peu de textes, les aficionados de tanks se feront une joie de télécharger les zolies photos des jouets de guerre ricains. D'autant plus que les images sont fréquemment réactualisées ! Un régal pour les collectionneurs !





TINY TANKS

Editeur : Electronic Arts- Disponibilité: février 99)

ai que le

re. Cer-

ingarde.

versaires mêlant vo can désert...

dans les Cela dit, son gamatiqueinage ou Vous ne tacles, et ts ou ga-

lus déliculté de une aniise trois eurs. Un

iginalité,

its!

TANK IL Y AURA DES HOMMES

La guerre c'est une chose trop grave pour en faire un jeu vraiment sérieux. A michemin entre un cartoon et un wargame, Tiny Tanks vous propulse au coeur de la mêlée.

Electronic Arts se lance dans les engins de morts mignons après avoir goûté aux affres de la violence mécanique de Future Cop. Le concept de Tiny Tanks est de faire passer ce qu'on appelle «la guerre» pour une petite excursion punitive sympathique. Vous incarnez donc un petit tank jaune vivant, sorte de Toon de la grosse Bertha sur chenilles, qui devra détruire tous les points rouges signalés sur son radar pour remplir sa mission. Eh oui, la vie est parfois simple comme un coup de... canon!

ROULER, DÉTRUIRE, ROULER,

DETRUIRE, ETC.

Notre jeune ami évoluera dans des niveaux riches en variété (décors high-tech, déserts, montagnes...) fourmillant de pièges en tout genre : tapis roulants énervants, plates-formes mouvantes automatisées, bumpers mortels... qui, ne nous le cachons pas, lui gâcheront affreusement l'existence. Heureusement. notre tank mignon possède plus d'un tour dans son sac pour esquiver toutes ces menaces. En effet, celui-ci peut effectuer des bonds assez élevés (à l'aide de réacteurs inférieurs) afin d'éviter tout contact avec les appareils hostiles posés au sol. Pour essuyer les tirs ennemis, il sera en mesure de se décaler rapidement sur les côtés, ce qui s'avère bien pratique aussi pour attaquer sans se faire toucher. Dotée d'une tourelle à canon indépendante, vous pourrez par le biais des touches de la tranche de la manette, exécuter des rotations pour pouvoir par exemple tirer à contresens tout en vous déplaçant librement. Techniquement assez variable, la qualité du moteur 3D change du tout





te eseri, un déso valir quant chavagne el taman la mi

au tout selon la complexité des niveaux. Il faut avouer que parfois le jeu ralentit énormément lorsqu'un nombre conséquent d'éléments s'affichent à l'écran mais le plaisir de jeu est là et c'est le principal! A michemin entre Twisted Metal et Cybersled, Tiny Tank saura, le jour de sa sortie, atteindre un public entièrement voué à sa cause ! A surveiller dans les prochains Travellings pour plus de précisions.



PLAYSTATION 27



Vous pensez multimédia, bie

acheter tes Jeux moins chers











3800 titres disponibles sur





























Catalo



DISPONIBLES:

Tousles jeux

Playstation.

pour



















































- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- ▶ Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points Fidélité!
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plus de 3800 titres présentés dans
- ▶ Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (dèjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- ▶ En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Forsakeo Vars. Franc. Pour PSX















dia, bienvenue au Club!





Beast Wars Vess Franc Pour PSX











Cincut Breakers Not. Franc. Pour PSX

1er Cadeau

1 K7 Vidéo des mellieurs jeux pour consoles









Coupe du Monde 98 Vers, Franc, Pour PSX SUYRO





TTC

Chacun









Jusqu'à









New Man Hass Vers. Franç. Pour PSX



Men to Black Vers. Franç. Pour PSX



Penny Racer Not Hang Pour PSX

Rush Down Vers, Franç Pour PSX

Zero Bivide I NouFtany Page PSX

Longreyable Hulli Vers Franç Pour PSX





Pour en savoir plus...

PAR MINITEL

PAR TÉLÉPHONE

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

0.836.670.505



Allen Trilogy Vers. Franc. Pour PSX



au choix



Spyro the Dragon Fers. Franc. Pour PSX



internol

3º Cadeau

1 Range CD-AUDIO



Command and Congrer Plat Vers. Franc. Pour PSX









Mickey's Wind Adventure Plat. Vers. Franç Pour PSX



















Playstal





Striker 96 Vers Franç Pour PSX





+ 1 Range CD-Audio

Je règle par : Chéque* Mandal-Leftre* () Desits à l'aute du De propter du Audinulée

's vous reprodute sons 8 pros*

CB N° LE Expire . E



Avec ma Carte "4 Étoiles" N°

(MAJUSCULES SVP) [M.] Mms. [Mile. Né(e) le Adresse Code Postal

De choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX comple double), je jains mon réglement de 435,40 F (395 F + 39,90 F de frais d'envoi)
De choisis 5 JEUX (ou 1 JEU + 2 JEUX comple double), je joins mon réglement de 534,90 F (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

KKND KROSSFIRE

WARGAME À L'AUSTRALIENNE

Editeur . Infogrames - Disponibilité : mars 1999)

Le développement de jeux n'est pas l'apanage du Japon, des States et de l'Europe. Melbourne House en Australie (on s'en serait douté) est à l'origine des KKND, série de wargames sans prétentions.

Autrefois sur PC, l'un d'eux arrive sur PlayStation.

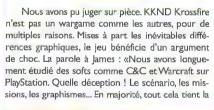


pourquoi pas ? Subjugué par la beauté de l'Australienne venue présenter la version PlayStation, nous avons omis de lui demander confirmation... KKND Krossfire, à l'instar des trois volets de la saga existant sur PC, est actuellement développé dans un studio dénommé Melbourne House. Selon James Halprin, son réalisateur : «La conversion représentera, à terme, douze mois de boulot. Je mens partiellement en parlant de conversion... KKND Krossfire (nom de code pour la version console) n'est qu'une adaptation partielle de KKND 2 sur PC. Les connaisseurs apprécieront.» Ah oui, et sur quoi ces fans craqueront-ils ?

KKND Krossfire. Nul ne sait vraiment ce que signifient les quatre initiales. «Kill, Kil. & Never Die» (littéralement : «Tuez, tuez et ne mourrez jamais !»),



PADIOIC. TEADOS SE







route. Ce qui pèche, en revanche, a trait à l'utilisation du paddle. Il faut savoir que peu de joueurs possèdent une souns reliée à la PlayStation. Or, il semblerait que les personnes chargées d'adapter ces grands hits PC sur console n'en aient pas eu conscience. Si bien qu'il est souvent difficile, parfois

On re





KKND KROSSFIRE

frustrant, de s'adonner correctement à un wargame de la veine de Warcraft sur PlayStation. Nous avons œuvré pour que cela ne se produise pas avec

Croyez-nous, dans KKND, le paddle supplante sans problème la souris. Non seulement, l'interface est excessivement intuitive mais encore les développeurs ont parfaitement optimisé l'utilisation du paddle. Chaque bouton représente une action spécifique. Simple et efficace. Pas besoin non plus de manuel pour piger l'intrigue ou comment s'éclater. Sur une lointaine planète s'affrontent trois tribus, celles des autochtones, des militaires conquérants et des robots. Le jeu comprend quinze missions par camp. Afin de pallier les problèmes de mémoire liés à la PlayStation, Melbourne House a opté pour des graphismes en 2D parfois grossiers. De même, les structures (fermes, maisons, etc.) sont moins détaillées et se construisent d'une traite. Tout cela évite des ralentissements dans l'action, Ajoutez à cela que KKND peut se jouer à deux simultanément (écran séparé verticalement), que cela semble très jouable et très fun, et la lutte commerciale l'opposant à Warzone 2100 lors de sa sortie risque de faire des étincelles. La guerre des wargames aura-t-elle lieu sur console comme c'est le cas sur PC en ce moment ?





à l'utilisa-

e joueurs

tion. Or, 1 d'adapter

nt pas eu

ile, parfois







On revient

Out, a etal temp. Aujourd'in, a loncoption de joux un PC et consoie, a est plus le mocopole des Ariério no et des ja, onas, hous de paro is pas di Net-Yaroze de Sony qui deand den annee, permet i des gens on me your it nou y vant a Bon buy ou à Londres, de eco de soit. Il est cires on ic d'appes de deve oppendent és dant dans des contrées aont il enteno alement causei Metolice House pour KilhD est effectivement satur el Ameriko Et deja san le courrei u mois verilet, abus taisions référence a Appeal s'ud o led qui bosse actue lement sui Outcist, et PC est te par intogrames.





27 RUE TUPIN 69002 LYON TEL 04 78 37 15 70 DUVERT LUNDL BE 14 H A 10 H BU MARDI AU SAMEDI 10 H A 19 H

3) rue de Revillu 75012 PARIS T**é) : 01 43 79 12 22** Métro Revilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU

AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.



PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANÇAISE

ATLANTIS BUST A GROOVE BUST A GROOVE BUSTON OF FIRE 3 VA DONE SUSCENTIME TO KILL ERANN BANDICUDY I E3 RACING COLIN MAC RAE RALLY EGYPTE ENODE B'ART I ART ORVETTY F FITA BOCCEN DO ORAN TURIONS JOHN MADDEN NEL SS

KNOCKBUT BOXING

MOTOR RACER 2 NHL HOCKEY 99 THEA TRUNTAL CAR I DUILD ARASE NAMEN US SYREET LICHYER





occasion







PACK TIME CRISIS + GUN

NBA JAM EXTREME ALONE IN THE BARK SLAM AND JAM 96 STRIKER 96 FIFA BOCCER UD AIR COMBAY DOVIET STRIKE RINDE RACER SEVOLUTION FIFA SOCCER 97

LEBALY DE RAIN DES PRO IME OUD
JP2: LE MONDE PERDU
JP2: LE MONDE PERDU
PURICHE CHRICENIE
ALIERE TRILOGY
NBA IN THE ZONE
TUME COMMANDE TOCA TOURING CAR

SUIKODEM TOBAL 1 CITÉ DES ENFÂNTS PERDU FORMULA ONE 07 G POLICE SYNDICATE WARS COLONY WARS NBA IN THE ZOME 2 WING COMMANDER DUKE NUKENI RAGE RACER SNOWRACER 98 ABE ODYSSEY ODDWORLD DYNASTY WARRIORS

INT.CHAMP. RALLY
BOUCLIERS DE QUETZACDAL 149 E
ABIDAS PAWER SOCCER 98 149 F
IFA SOCCER 98 149 F
IFA SOCCER 98 149 F
IFA SOCCER 98 149 F
TOMS RAIDER 2 140 F **HEART OF DARKNESS** NBA LIVE 98 COUPE DU MONDE 98 NUCLEAR STRIKE BATMAN ET ROBIN BUSHIDO BLADE

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

31, rue de Reuilly			GAMES
TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAN ARTICLE SUPP.)			-

NOM :TEL :TEL : Je joins impérativement non réglement de _ F par :

LE MANS

LE CHALLENGER DE GRAN TURISMO

Editeur : Infogrames - Disponibilité ; avril 99

Impossible de ne pas suivre de près les prochaines simulations de courses automobiles encore en préparation. Ce genre est, aujourd'hui, le plus apprécié des joueurs.





a moleur 30 devrail muvoir affiche en buildes

Made in UK

Entechnyx est illi studio de developpement base à bateshead, une ville du Nord-Est de l'Angleterre Cette compagnie est dirigée par Brian Jobling, un programmeur expérimenté, qui s'est fait les quenottes en développant des jeux sur Spectrum et Commodore 64, deu ordinateurs 8 bits très populaires au début des annees 80 En 87. Brian crée Jeppelin Games. En 94, Jeppelin fusionne avec Merit Inc peur desenir Merit Studios Europe Quelques temps après, alors que Ment Europe commence à développer sur console, les deux compagries se séparent et la branche européenne signe un deal avec infogrames UK, pour créer Eutechnyx. Actuellement, Infogrames s'occup de la distribution des titres Eutechnyx sur le territoire européen. Si Eutechnyx s'est illustré, par le passé, avec des produits de qualité; notamment Pete Sampras Tennis sur Megadrive, sa carrière sur PlayStation est nettement plus bancale (116 Turbo Racing, C3 Racing). betechnyx sur le quab c'est trake lengt to the trace the color to

On ne cessera pas de vous le répéter : en imposant de nouveaux standards, en matière de réalisation graphique et de modèles de conduite, GT est devenu LA référence de la course automobile, le jeu à abattre. Passage obligé, les développeurs d'Eutechnyx se devront d'égaler voire de dépasser ces standards. Voilà la condition sine qua non, pour séduire un public à l'exigence aujourd'hui exacerbée ! A priori, Eutechnyx et Infogrames ont toutes les cartes en main pour réussir leur pari. Positivons. Même si M6 Turbo Racing et C3 Racing sont loin de constituer des références du genre, le studio de développement britannique a, malgré tout, acquis avec ces deux titres une certaine expérience en matière de simulation automobile. Cette première approche de la course virtuelle devrait donc pouvoir leur permettre d'identifier les erreurs à ne pas commettre et d'atteindre un niveau de qualité représentatif des productions actuelles.

SESSION DE RATTRAPAGE POUR EUTECHNY

Le Mans est, bien sûr, dédié à la course d'endurance la plus difficile au monde. Vous retrouverez le circuit officiel de la compétition, le fameux tracé de la Sarthe, plus quatre autres parcours qui ont recu l'aval de l'ACO (l'Automobile Club de l'Ouest), l'organisateur des 24 Heures du Mans. 5 circuits, c'est peu, c'est vrai, mais les développeurs nous promettent une simulation très réaliste. A priori, le rôle de l'ACO ne s'est pas limité à la seule approbation de la configuration des circuits. L'organisateur a également supervisé l'ensemble des données techniques du titre. Et ça, c'est plutôt bon signe pour la suite des événements. Le Mans proposera deux types de conduite (arcade et simulation), un système de réglage assez poussé, un mode championnat ainsi





GT.

PlayStat

photos issues de la version PC du jeu



a modelisation des Venicules na tien à envir

qu'un mode spécial qui permettra aux fous furieux de courir pendant 24 heures non stop, comme dans la vraie vie. Vous pourrez, en outre, avoir accès à toutes les statistiques télémétriques durant les séances d'essai, intégrer les écuries officielles et vous asseoir confortablement dans les baquets virtuels de 3 catégories de bolides (GT2, GT1 et prototypes). Là encore, toutes les données des constructeurs ont été scrupuleusement respectées. Techniquement, Le Mans tourne en high rez', la modélisation des véhicules est précise et le moteur 3D gère les déformations des carrosseries. Toutefois, pour le moment, il est encore trop tôt pour juger du réalisme de la simulation. Un produit prometteur à suivre de près.

CARMAGEDDON

LES SERIAL KILLERS DE L'ASPHALTE

Editeur : SCI - Disponibilité : mars 99

Après un passage remarqué sur PC, le plus anticonformiste des jeux de caisses déboule sur PlayStation... Ames sensibles, passez votre chemin. Sadiques du bitume, lisez ce qui suit!

GTA bis?

PlayStation_®

Souvenez-vous, début 98 la mora de alla mann fina August odire aloss par BMG interactive, relance i os inmus ternelle polémique sur la violence dans les jeux vidéo. En effet, vous y incarniez un hors-la-loi, et deviez parcourir une immense ville en volant des caisses, tuant des dics et écrasant des inoocents. Umble ! Et si nos petits chérobias s'identifiaient un peu trop au personnage du jeu, ne se neraleatais pas en delinquants meurtriers / Face à un tel danger le Syminar genéral de la police avant purement et simplement demande le retrait du jeu des bou-

la spitte de Carmageddon risque, line nouvelle hois, de déchainer les foudres des censeurs Car il s'agil bien d'an en ciolent au l'or dont Nous verrons bien dans quelques semaines si les mentalités ont évolué et si certains jeux video sont encore onsideres comme d'instrument du

En marge des simulations «propres sur elles», il existe un Eldorado du routard fou, un Nirvana de la démence motorisée. Un lieu où toutes les règles de bonne conduite sont bafouées et où le code de la route n'a plus voix au chapitre, lugez plutôt : dans Carmageddon, vous pilotez une tripotée de caisses super boostées (pick-up, Austin Mini turbo, voiture de flics...) sur une trentaine de circuits. Opposé à un panel d'adversaires déjantés, vous ne pourrez compter que sur vous pour survivre dans cette jungle digne d'un Mad Max ! Pour cela, vous devrez d'un côté écraser et mutiler un maximum de «zombis-piétons», afin de gagner de précieuses secondes et de l'autre cartonner vos concurrents dans le but pur et simple de mettre HS leur véhicule. Ce joyeux programme se déroule dans de vastes aires de jeu où votre liberté de circuler est totale. Seul impératif : trouver les check point avant l'échéance fatidique du chrono et ne pas finir en boîte de conserve sur quatre roues! Pour vous aider dans votre apocalyptique challenge, de nombreuses options disséminées dans les parcours viendront améliorer votre engin (boucliers, armes, turbo...), jusqu'à obtenir une véritable machine de guerre, prête à perpétuer un

pur carnage. Ajoutez à cela un mode deux joueurs qui









ous furieux oir accès à durant les ficielles et aquets vir-TI et proinées des respectées. rez', la monoteur 3D . Toutefois, pour juger it promet-

hotos issues de la version PC du leu

PLAYSTATION OPENING 99



SONY ET LE SNOWBOARD : LE SENS DES AFFAIRES

La PlayStation est partout! Nous l'avons rencontrée sur les pistes de ski! Sony compte, par cette présence en montagne, convaincre les derniers sceptiques. Une opération marketing efficace?

(C) RES/Amerakon



Après le succès rencontré par le PlayStation Boarder Tour, depuis maintenant environ trois ans, la PlayStation a décidé de renforcer sa politique de sponsoring, en signant un accord de partenariat avec l'AFS (l'Association Française de Snowboard). Contrairement aux années précédentes, la PlayStation s'engage, cette fois, sur la totalité des compétitions officielles de l'AFS. En clair, cela signifie que la marque PlayStation est associée à toutes les compétitions du circuit! Un bon moyen finalement de soigner son image et de paraître «top cool», auprès du grand public ! Ah, ils sont malns chez Sony C.E., va ! Néanmoins, le côté «récupération» de cette gigantesque opération marketing pourra choquer les puristes, ceux pour qui le snowboard n'est pas une affaire d'argent mais, avant tout, de plaisir et de sensations. Mais revenons à nos moutons, c'est-à-dire au sport.



(SPECTACULAIRE)

Le PlayStation Opening 99, la première session du PlayStation Snowboard Tour 99 (on vous l'a dit, le mot PlayStation se retrouve partout !), s'est déroulé les 15, 16 et 17 décembre, sur le site de Val-Thorens. Au programme : half-pipe, boarder X, big air et slalom parallèle... Et nous, nous étions là-bas, pour assister à l'épreuve de half-pipe! Pour les non initiés, il s'agit d'un demi-tube de neige de 120 m de long, de 13 m de large et de 3 m de haut dans lequel les riders s'engouffrent, pour envoyer des figures d'extra-terrestres ! Les runs de qualifications ont débuté vers 12h30, sous le soleil, pour s'achever en milieu d'après-midi. Déjà, on pouvait avoir une petite idée du niveau technique qui sépare les filles des garçons. La finale, elle, s'est déroulée en nocturne, devant une foule un peu froide, que les mix timides des DI de Jestofunk n'ont pas su réchauffer. Pourtant le spectacle était bien au rendez-vous. Les runs de Tony Roos, Simon Favier et de Jimmy Peresson nous ont fait frissonner. Mais, le roi du pipe fut incontestablement Guillaume Chastagnol (5e au J.O. de Nagano en half-pipe) : de l'amplitude, beaucoup de style, de la vélocité et un I 080 monstrueux en guise de conclusion! Chez les filles, c'est Chloé Laurent qui s'est imposée face à Elisabeth Garcia et Marie Andrieux.





Buildaums Charlesons awar the electron #12 electron



Si Clinfan aimail le snowboard, il ferail du half-pipe



Le PlayStation Opening 99,

de distance of the second

Le championnat de France PlayStation Kids

Le PlayStationTNT Snowboard 99

i nesale di paus, dan 7 sempre es alpe et de

a popularization of the popularization of th

Le championnat de France PlayStation 99,



34 PLAYSTATION MAGAZINE ROOUTS

Contraire jouent staux 1.0.

France AN faire une avec nous 3/4 d'heur

PlayStation snowboard Mathie coup de sk marre. Tous nait envie. tion, e me

m'entraîne

Qu'est-ce qu Avant, c'étar il y a pas n le snowboard toriété, mais

Ne crains-tu tue le simple Non, parce (

PLAYSTATION OPENING 99



athieu Anzzelo, vainqueur de l'égreure de Aparder X et second à l'égreuve de statom paraillèt

Emretien avec Mathieu Bozzetto

Contrairement à certains riders ou se la jouent star inaccessible, Mathieu Bozzetto (Se aux J.O. de Nagano en géant, champion de France ANS en slalom parallèle) a bien voulu faire une petite partie de Cool Boarders 3 avec nous et répondre à quelques questions, 3/4 d'heure avant une épreuve de boarder X!

PlayStation Magazine - Comment es-tu venu au snowboard?

Mathieu Bozzetto : Je faisais beaucoup de ski avant. Et puis, un jour, j'en ai eu marre. Tous ces mecs qui ridaient, ca me donnait envie. Comme j'aimais bien la compétition, je me suis orienté vers l'alpın. Résultat, je m'entraîne 10 mois sur 12. Parfois, c'est dur.

Qu'est-ce qui motive les pros actuellement ? Avant, c'était l'esprit fun. Maintenant, c'est vrai, il y a pas mal de fric en jeu. Personnel ement, le snowboard m'apporte de l'argent, de la notorrété, mais aussi beaucoup de plaisir.

Ne crairs-tu pas que l'esprit de compétition tue le sample plassir de rider ?

Non, parce que ça n'a pas le monopole. Et

puis la compétition a des aspects très positifs, elle permet non seulement de connaître les meilleurs, d'avoir une certaine hiérarchie dans la discipline, mais aussi de faire évoluer le matériel pour le rendre p.us performant.

Le partenariat entre PlayStation et PAFS ? Ca te choque ?

Non, la Play est un outil (sic) destiné à un public de jeunes adultes, les jeux sont intelligents. La cible de la Play, c'est un peu la nôtre. Je trouve que c'est une bonne association.

Alors Cool Boarders 3, tu en penses quor ?

C'est carrément plus beau que les deux premiers. On arrive à se faire plaisir assez rapdement. Les tricks ont du style, les attitudes sont assez réalistes et les riders ont un bon

Tu trouves le temps de jouer ?

Quais, on trimballe la Play avec nous, pendant les compétitions. Avec mon coach, on s'est attaqué à Crash 2 comme des fous ! l'ai bien aimé V-Rally et Formula One 97 également.





Si vous avez d'autres passions dans la vie que les poissons rouges, alors vous avez trouvé la bonne adresse! Frais de port gratuit

Le pha gros eatalogue de feux sur Miditel 7 Jours sur 7 - 245/24

Rachal gash de jeux d'occasion Ratement en 48 h

Le meilleur serveur VPG sur le 36 15 depuis 4 de 5 ans

Pour tout achat supérieur à 100 Fran à compter de la date de reception

BEST OF		NFL EXTREM	349 J
		PRO BOARDERS	349 F
SOUL BLADE PLAT	169 F	STUNT RC COPTER	349 F
ACTUA SOCCER 3	329 F	TWISTED METAL 3	349 F
POOR SHARK	329 F	ROLL CAGE	349 F
ASTERIX	329 F		942 G
CRASH BANDICOOT 3	329 F	toujours dispo	
DEVIL DICE	329 F	COOL BOARDERS 3	329 F
AKUGI	349 F	TOCA 2	329 F
ATLANTIS	349 F	TOMB RAIDER 3	349 F
EGYPT	349 F	NBA LIVE	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F	TENCHU	349 F
WILD ARMS	349 F	FIFA 99	349 F

99 FRANCS

COOL BOARDERS DESTRUCTION DERBY 1 DESTRUCTION DERBY 2 DISRUPTOR DIE HARD TRILOGY FADE TO BLACK FIFA 97 LEGACY OF KAIN LITTLE BIG ADVENTURE

LOST WORLD NBA LIVE 97

SOVIET STRIKE TEKKEN TOCA TOURING CAR TOMB RAIDER V RALLY WARCRAFT ODDWORLD
RESIDENT EVIL 1
CRASH BANDICOOT 2

199 FRANCS

BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

MOTORACER RAGE RACER RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT TOMB RAIDER 2

249 FRANCS

MARVEL SUPER HEROES NEED FOR SPEED 3 RESIDENT EVIL 2 CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE TALOGUE ...

> ER CEDEX PRIX

PANDEMONIUM	FORMULA KART	NOTRE
	ONSOL PLUS-BP	22 - 06801 CAGNES
TITRES	PRIX	CONSOLES
_		
SI PAIEMENT CONTRE REMBOU	JRSEMENT AJOUTER 30 F AUX F	RAIS DE PORT TOTA
COORDO	VNÉES	REGLEMEN
Nom : Prénom :adresse :	*********	CHEQUE BANCAIRE OJ POST CARTE BANCAIRE Expare fin
Ville:		CONTRE REMBOURSEMENT

Offres

DRIVER

COURSES POURSUITES ENDIABLÉES

Editeur : Reflections - Disponibilité : mars 99

Respectant la tradition des courses poursuites hollywoodiennes des années 70, les développeurs de Destruction Derby planchent actuellement sur Driver.

Une simulation de conduite plutôt... musclée!



Le nom de Reflections ne vous évoque peutêtre pas grand-chose. Pourtant, cette talentueuse boîte de développement anglaise a marqué l'histoire de la PlayStation, avec Destruction Derby 1 et 2 (édité par Psygnosis). Sortis respectivement en octobre 95 (en même temps que la console) et décembre 96, ces deux titres vous proposaient de participer à de terribles affrontements de stock car, avec carambolages, tonneaux, têtes à queue et autres joyeuses cabrioles ! A l'époque, cette série avait été acclamée, pour ses qualités techniques et dynamiques, mais aussi (et surtout) pour l'incroyable montée d'adrénaline qu'elle provoqua t chez le joueur. Fort de ce succès et de l'expérience acquise, les développeurs de Reflections ont décidé de remettre le couvert avec Driver, une simulation de courses poursuites très, mais alors très, promet-



MAKERBATI DIN AFAFABIA

Starsky & Hutch et leur Ford Gran Torino 1975 rouge à bandes blanches. Shérif fais-mo Peur ou l'histoire des frères Duke bravant la police, avec leur Dodge Charger 1968, alias General Lee. Bullit, le film où Steve Mc Queen dévale les rues de San Francisco au volant d'une Mustang 68 GT... Toutes ces scènes ou séries cultes sont autant de sources d'inspiration, pour le développement de Driver, dans lequel vous incarnez un conducteur passé maître dans l'art des courses poursuites urbaines. Ainsi, vous devrez faire preuve d'une dextérité hors paire, dans les rues de Los Angeles, San Francisco, Miami ou New York. Pour







Pros Priver, la majorité des objets dans es pres paytent Africacionsis



Constitution and Section Special Control of the Al-

exemple, une des missions vous amènera à conduire, hors d'atteinte des flics, une bande de voleurs qui vient de piller une banque. Une autre vous plongera dans une filature serrée contre un membre d'un gang de motards. Vous devrez le suivre suffisamment discrètement pour éviter qu'il vous repère, sans pour autant le perdre de vue ! Pour l'heure, on ne sait pas encore de combien de missions sera composé le jeu. Une seule chose est sûre : les développeurs préfèrent en proposer un petit nombre de qualité, qu'une tripotée sans intérêt. Question véhicules, vous pourrez prendre le volant de 5 à 10 «muscle cars» gavés de V8 suralimentés, datant des années 70. En fait, toute l'ambiance de Driver tourne autour des seventies. Environnement urbain, dialogues, musiques, caisses... Reflections a voulu sortir des sentiers battus du

genre disco/f

Ch propos lomètre et autre sonnan éviter le le code pauvres jeu de le un Carri jeu de ce rez, cer lages, d pauvres c'est vot vous poi

Grâ

ment des pe de Re grammati pour Drilisé le mo fait, la vol dèlement physiques pris les de

36 PLAYSTATION

genre en plongeant le joueur dans une ambiance disco/funk, si chère à de nombreuses séries TV de notre enfance.

ont été reproduites à la suite de repérages millimétrés aux Etats-Unis et la dynamique des voitures se veut proche des bolides de l'époque (suspensions

LIME LINERTI TOTALE

Chaque ville constituant les missions devrait proposer une aire de jeu vaste, avoisinant les 50 kilomètres de routes et quelques 150 000 immeubles et autres objets divers. Dans cet environnement foisonnant, vous devrez faire preuve de talent pour éviter les autres automobilistes, qui, eux, respectent le code de la route, ou encore ne pas écraser les pauvres piétons innocents. Car Driver n'est pas un jeu de massacre gratuit, un simple GTA en 3D ou un Carmageddon bis. Non, il s'agit réellement d'un jeu de courses poursuites «civilisé» où vous pourrez, certes provoquer de monstrueux carambolages, détruire les biens publics et effrayer les pauvres badauds, mais où ce qui compte avant tout, c'est votre mission et pas l'ampleur des dégâts que yous pourrez faire!

TERMINENEMENT AND HIM

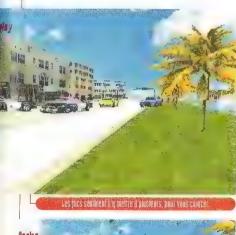
Grâce à l'expérience acquise dans le développement des deux volets de Destruction Derby, l'équipe de Reflections en connaît un bout sur la programmation des jeux de caisses destroy. Cependant, pour Driver, elle est repartie à zèro et n'a pas réutilisé le moteur graphique ou les routines de DD. En fait, la volonté avouée est de retranscrire le plus fidèlement possible l'univers urbain et les réactions physiques des caisses datant des années 70, y compris les déformations de carrosserie. Ainsi, les villes ont été reproduites à la suite de repérages millimétrés aux Etats-Unis et la dynamique des voitures se veut proche des bolides de l'époque (suspensions souples, moteurs surpuissants...). Pour pousser le détail à son paroxysme, les développeurs ont même enregistré le vrai son d'un moteur de Ford Mustang et l'on samplé pour l'intégrer au soft !

Le dernier élément laissant planer autour de Driver un sentiment de perfection est le replay. Ce-lui-ci fait partie intégrante du jeu. Une fois votre mission menée à son terme, vous pourrez jouer les directeurs artistiques en positionnant des caméras où bon vous semble sur le parcours. Vous pourrez ainsi monter vous-même votre propre course poursuite, avec caméra embarquée, effets spéciaux et autres angles de vue de folie, dignes des plus grands films hollywoodiens. La classe!

Avec une telle débauche de moyens et un concept aussi accrocheur, nul doute que Driver devrait casser la baraque. Seul bémol (parce qu'il en faut un) : il semblerait que les développeurs aient renoncé à intégrer un mode multi-joueurs, considérant que l'univers graphique est trop riche pour être géré par la console «en deux exemplaires». Une petite concession, dans un océan de bonheur...







nera à nde de e autre ntre un vrez le er qu'il e vue! bien de ose est oser un ns inténdre le suralie l'amies. Enisses... ttus du



TOMB RAIDER III

POURQUOI TANT DE BUGS ?

Editeur : Eidos - Disponible depuis novembre 98

Les Tomb Raider n'ont jamais été parfaits, dans la forme. Lorsque le troisième épisode est arrivé, nous vous avons prévenu qu'il l'était peut-être encore moins que les deux autres. Un mois et une bonne centaine d'heures de jeu plus tard, le constat est encore plus saisissant que nous le pensions. Lisez plutôt...

porte, histoire de savoir s'il y a quelque chose derrière (I). Parfois, ils sont plus gênants, notamment lorsque Lara ne fait plus qu'un avec la surface contre laquelle elle s'appuie (2). Il peut également être rigolo de trouver Lara décapitée. On ne voit plus ici que la base de son cou (3) ! Mais bon, là,



On peut diviser les bugs (problèmes dans la programmation) dont souffre TRIII en plusieurs catégories. Il y en a des graves, d'autres de moindre importance, il y en a des drôles, d'autres qui influent sur l'aspect graphique ou encore la jouabilité... Au moins, de ce côté-là, le titre joue la carte de la diversité. Rien n'a été inventé et tout est tiré de la version PlayStation du jeu disponible en magasin. C'est donc celle que vous possédez. C'est aussi amusant que navrant et, le pire, dans tout ça, c'est que la liste de bugs présentée ici n'est certainement pas exhaustive...

I) LES BUGS D'AFFICHAGE

Voilà le genre de bugs le plus fréquemment rencontré, c'est une certitude. Ils peuvent vous servir, notamment lorsque vous êtes dos à un mur ou une







c'est tro

A cet é dessus s tout Lara problème nir à s'ac voir ensu c'est sou sournois vous coû la jette. Pe tion, son accrocher hallucinani cours des (8). Il faut : dans une temps, elle exemple to aberrant. grimper da Ele est po des endro

«Dans T retravaillée... derrière un certaine dist jetez une to. En revanche tirez un cou lent. Leur te ner en rond must avec le: Par exemple, dans un cou vous suit ma

faut tout lâ

A ce mome



TOMB RAIDER III

c'est trop facile, on pourrait continuer pendant des heures sur ce registre (oh la jolie photo 4!)

2) LES PROBLÉMES

DE JOUABILITÉ

Relevons d'abord ceux dûs aux angles de caméra. A cet égard, les rochers qui vous tombent dessus sont un bon exemple. On ne voit plus du tout Lara qui court devant (5). Il y a également des problèmes plus particuliers, comme le fait de parvenir à s'accrocher à un endroit mais de ne pas pouvoir ensuite en bouger (6). Il faut alors tout lâcher et c'est souvent la mort qui vous attend en bas. Plus sournois encore, la torche que vous portez peut yous coûter la vie. En effet, lorsqu'elle s'éteint, Lara la jette. Pendant la seconde où elle effectue cette action, son bras est indisponible. Si vous vouliez vous accrocher à une plate-forme, pile à ce moment-là, yous ne le pouvez pas (7). S'ajoutent ces moments hallucinants où rien ne semble bloquer Lara mais au cours desquels elle ne peut pourtant pas avancer (8). Il faut alors la faire tourner dans un sens, avancer dans une autre direction et, ainsi, la plupart du temps, elle «se débloque». Enfin, terminons avec un exemple très précis de problème de jouabilité assez aberrant, Sur la photo 9, Lara ne parvient pas à grimper dans la niche, pour récupérer la roquette. Elle est pourtant censée pouvoir s'engouffrer dans des endroits comme celui-ci. Pour la débloquer, il faut tout lâcher puis se ré-agripper immédiatement. A ce moment-là allez vers le haut : Lara monte...

chose der-

otamment

la surface

également

n ne voit

ais bon, là,

(INTELLIGENCE)

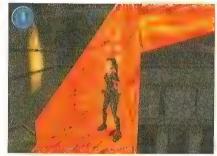
ARTIFICIELLE ?

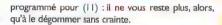
«Dans TRIII, l'I.A. des ennemis a été grandement retravaillée...». Mouais, bien sûr: Quand vous arrivez derrière un ennemi, il faut vous en approcher à une certaine distance pour qu'il vous remarque. Si vous jetez une torche à côté de lui, il n'a aucune réaction. En revanche, les ennemis réagissent au son. Si vous tirez un coup de feu et qu'ils l'entendent, ils s'affolent. Leur technique préférée consiste alors à tourner en rond sans savoir quoi faire (10). On atteint le must avec les ennemis coincés sur leur «territoire». Par exemple, un des tigres du niveau I vous attaque dans un couloir. Si vous reculez jusqu'à l'entrée, il vous suit mais ne peut pas la franchir, n'étant pas



En iligi desa deriside na removo pontud Lara conces.







4) LES «BUGS MAPS»

Les bugs de cartes sont courants et même souvent voulus. Ils empêchent Lara d'aller à un endroit alors qu'a priori rien ne s'y oppose. Ainsi, lorsqu'elle essaie de sauter au-dessus des barrières du métro londonien, elle se cogne contre un mur învisible (12). Les bugs maps peuvent parfois être bien pratiques, notamment lorsque vous marchez sur des plates-formes invisibles qui ne devraient pas exister (13), ou bien lorsque vous vous accrochez à de l'air et que vous réussissez à vous y maintenir (14). Il y a aussi un truc très drôle : des dalles qui s'écroulent et les traces de pas de Lara qui restent affichées dans le vide (15). Malheureusement, l'annonce officielle, par Eidos, de problèmes liés à certaines sauvegardes qui «corrompent» le jeu, n'est pas aussi amusante. En effet, il peut arriver, quand vous sauvez à certains endroits très précis, que vous ayez ensuite de gros problèmes (portes ouvertes impossibles à franchir, par exemple). Sur PC, le problème a, en partie, été résolu grâce à la sortie d'un patch (programme qui corrige les défauts). Sur PlayStation, en revanche, les patches sont difficiles à charger,





Panique chez l'ennemi









évidemment. Ces bugs de sauvegardes ne semblent heureusement pas très nombreux. Pas de panique donc.

TILLOGISMES

CINTS DE DÉTAI

Lorsque Lara, dans l'eau, s'approche d'un plan incliné, un bruit de plongeon dans l'eau se fait entendre alors qu'elle ne grimpe pas dessus (16). De même, elle laisse échapper un souffle (comme si elle reprenait sa respiration), lorsqu'elle se cogne avec l'hydropropulseur sous l'eau. Il arrive également parfois que certains tirs traversent les murs. Sur la photo 17, si Lara tire, elle touche le gardien. Autre exemple : sur la photo 18, Lara a réussi à se faufiler juste derrière un homme-grenouille. Il est toutefois impossible de le prendre pour cible (les pistolets sortis ne le visent pas). Même si une roquette le traverse, l'ennemi ne meurt pas. Il est programmé pour pouvoir s'enfuir. Passons à un truc rigolo maintenant : quand Lara est sous une cascade. il peut arriver que sa natte soit attirée étrangement vers le haut au lieu d'être dirigée vers le bas (19). Sachez également que, parfois, il pleut sous l'eau (!).

Terminons, enfin, avec le coup du vieux penny. Si vous allez sur le quai du métro alors que la lumière n'est pas allumée et que vous regardez par terre (même avec votre torche), il n'y a rien (20). En revanche, dès que vous avez actionné l'interrupteur qui contrôle l'eléctricité, le penny apparaît comme par magie (21). D'accord, c'est le jeu qui est comme ça. C'était juste pour le dire...

AY LES ABERRATIONS TOTAL

Seulement trois exemples. Le premier est plutôt sympa. A la fin du deuxième stage de l'Inde,





lorsque vous êtes attaqué par la statue, reculez jusqu'à la salle précédente. La statue va d'abord vous suivre puis, dès que vous franchirez le seuil de la pièce, elle va purement et simplement... disparaître (!)

Le deuxième exemple est plus grave, puisqu'il voit Lara coincée entre le sol et le plafond, sans qu'elle puisse agir (23).

Enfin, dernier exemple, netternent moins amusant. En dégageant Lara de l'hydropropulseur, je l'ai vue s'«amalgamer» à un mur. Résultat : impossible de la débloquer. La photo 24 your donne une idée de l'étendue des dégâts (vues de caméra aberrantes, hydropropulseur invisible...), même si elle est

Pour la sortie de Tomb Raider IV, espérons très fort, yous et moi, que Core Design et Eidos se donnent de véritables moyens (bêta testing digne de ce nom, histoire de traquer les moindres bugs, développement d'un vrai nouveau moteur 3D, etc.). Pour ses troisièmes aventures, Lara a réussi son pari, en surfant sur la vague de son succès. Toutefois, autant d'aberrations dans un seul jeu ne peuvent pas laisser indifférent. Déjà, aux quatre coins du monde, les foules se soulèvent et les yeux des acheteurs dessillent. Il faudra que le prochain épisode de Tomb Raider sache se faire pardonner... ou qu'il ne soit pas.







TOMB RAIDER III















ACTUA POO

HISTOIRE DE BOULES

Editeur : Gremlin Interactive - Disponibilité janvier 99)

Du billard sur PlayStation? L'année 99 se place sous le signe de la variété.



Si, sur PC, les jeux de billard sont légion, il n'en est pas de même sur consoles. Ce qui explique pourquoi Actua Pool n'est que le second titre du genre sur PlayStation, après Virtual Pool. Souvenez-vous de l'exécrable Virtual Pool qui souffrait d'une lenteur de calcul abominable et d'une animation particulièrement saccadée. Eh bien, oubliez tout cela, car Actua Pool s'annonce à des années lumière de ce titre, En effet, très complet dans sa conception, vous pourrez accéder aux quarante règles de jeu du billard américain et français. De plus, non content d'offrir trente tables et dix-huit personnages aux caractéristiques variées, le soft de Gremlin propose un mode tutorial pour les débutants ainsi que la possibilité de s'entraî-



ner aux tirs libres. Bénéficiant d'une réalisation en 3D très fluide, yous pourrez effectuer des rotations de caméra, pour jouir de la meilleure vue. Très simple dans sa prise en main, ce titre à de fortes chances de séduire les pros autant que les débutants.

Sur le net http://www.greml.n.co.uk/

BLOOD LINES

POURSUITES ENFANTINES

Editeur Sony C.E. - D sponibilité : mars 99)

A la recherche d'authenticité et de réalisme. Blood Lines revient faire parler de lui.



Déjà chroniqué dans la dernière rubrique des Castings, Tribal change de nom pour s'intituler désorma's Blood Lines. A part cela, rien n'a changé dans le principe du jeu : yous devez toujours yous poursuivre dans des arènes et vous toucher pour activer des halos de lumière. Huit personnages sont disponibles et possèdent des attaques et des vitesses de déplacement différentes. Par ailleurs, les dialogues sont désormais en français et contiennent









des «explicits lyric»» à base de «Ta gueule !» ou

«Putain, je vais te faire la peau». Un doublage bien

vulgaire qui surprendra un bon nombre de pa-

rents... Dotés de plusieurs modes de jeu dont un

multi-joueurs, Blood Lines reste encore très limité

dans son concept, Espérons, au final, que le soft ne

changera pas seulement de nom...

LES RAZMOKET

Editeur . T.H.Q. - Disponibil té . mars 99)

AU RAS DES PÂQUERETTES

Les Razmoket quittent la chaîne de télévision où ils sévissent pour atterrir sur PlayStation. Doit-on vraiment se réjouir?



Les plus jeunes d'entre vous connaissent certainement le dessin animé des Razmoket, vous voyez, ces petits bambins (à tuer) qui sévissent sur France 3, dans la très populaire émission de jeunesse Les Mini Keums. Eh bien, c'est T.H.Q. qui se chargera de la conversion du dessin animé, ce qui augure du pire pour l'avenir. On retrouvera donc tous les protagonistes de la série, à savoir Tommy l'optimiste, Charles Edouard dit Labinocle, Angelica surnommée Couette Couette, Alphonse et Sophie les jumeaux, et Hubert le chien crétin. Que de réjouissances en perspective!



Prévu pour mars, Razmoket sera un titre d'aventure doté de plusieurs mini jeux sous formes de puzzles, de labyrinthes et de golfs miniatures! Comme dans tous les softs du genre, des phases d'exploration vous permettent de collecter des objets pour progresser dans la partie. Le jeu promet une vingtaine de niveaux reprenant les décors du dessin animé (le jardin des voisins, la niche d'Hubert le clébard...) et s'adressera, comme vous aurez pu le deviner,

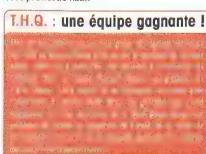






lichert demontre house and intellinen

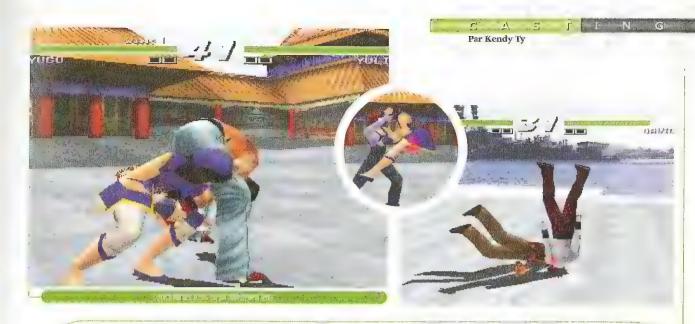
aux plus petits. Autrement, la représentation du jeu est en 3D et la modélisation des héros et des décors semble plutôt réussie avec, notamment, des effets de lumière vraiment travaillés. Vous pourrez vous déplacer librement dans l'univers enfantin de Klasky (l'auteur du D.A.) et bénéficierez de plusieurs vues de caméra rendant la perception de l'action plus aisée. Sans être le jeu du siècle, Razmoket satisfera sans doute les fans de la série. Mais sachant que T.H.Q. est dans le coup, mieux vaut se garder de tout pronostic hâtif.





Kona de la





KENSEI SACRED FIST

LA PARODIE DU POING DE FER

Editeur : Honami - Disponibilité : février 99

Rares sont les éditeurs à tenter leur chance dans le domaine du jeu de combats, après le passage de Tekken 3. Konami (éditeur aussi de Metal Gear), lui, se lance.

Konami, un vieux

de la vieille...

se au ninja basique) et treize combattants secrets, que vous obtiendrez en terminant le jeu plusieurs fois. Un titre qui a la couleur d'un Tekken, mais qui n'a pas le goût d'un Tekken. Un peu comme le Canada Dry et l'alcool quoi...

neuf personnages de base (de la chanteuse japonai-

Après Namco et Capcom, c'est au tour de Konami de s'essayer au jeu de combats. Doté de plusieurs modes (practice, survival, VS...) à l'identique de Tekken 3, Kensei Sacred Fist proposera



La prise en main est des plus agréables et s'inspire I brement de Tekken, pour les manipulations des coups, et de Dead or Alive, pour le système de jeu. En effet, sur quatre boutons différents, vous retrouverez un poing, un pied, une projection et une garde/esquive. Cette configuration assez simpliste possède le mérîte d'être commode et efficace. En ce qui concerne a réalisation. Kensei est en 3D, comme les précédents titres cités, et profite d'une animation fluide mais un peu lente. Il est d'autant plus dommage que cela confère aux combats un certain manque de dynamisme, même si les musiques (style hard rock) d'ambiance demeurent assez speed. Contrairement à un Rival Schools ou à un Street Fighter, le



titre de Konami joue la carte du réalisme dans les combats. Ainsi, vous ne verrez ni boules de feu, ni attaques surréalistes donnant lieu à une débauche graphique, mais des caricatures de techniques de combats de styles différents. Cela va du classique kung-fu au bon catch des famil es. Autrement, si les protagonistes peuvent se déplacer latéralement sur le terrain, ils ne peuvent pas effectuer de sauts, ce qui s'avère, au début, assez étrange pour les joueurs adeptes des attaques aériennes. Mais bon, le soft est loin d'être dans sa phase finale et on peut faire confiance à l'éditeur de Metal Gear Solid pour bonifier ce qui n'est, pour l'instant, qu'un ersatz de classiques du genre sans originalités. A suivre,...

inte!

tation du

héros et

, notam-

ravaillés.

ent dans

D.A.) et

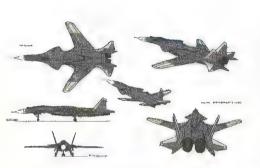
éra rensée. Sans nant que arder de

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHÈRE

NAMCO REVIENT SOUS DE MEILLEURS CIEUX

Editeur : Namco - Disponibilité : courant 99

Après un succès incontestable dans tous les pays où la PlayStation se vend, Ace Combat voit son troisième volet enfin annoncé par Namco. Joie! Les adeptes de Top Gun seront ravis.



Les craquis des avions présentent des fusalages audircieux.



Lit mix do Jero dos econocio est histolox prevante,



Un avion, c'est vraiment agréable à piloter, mais seulement après dix ans d'études ou quatorze heures de lecture lorsqu'il s'agit d'un logiciel PC dont la notice dépasse la bible au niveau nombre de caractères. Reste une seule solution : Ace Combat. Beau, agréable et vraiment fun à jouer, Ace Combat 2 sur PlayStation est l'un des meilleurs titres de la machine pour qui aime chasser en altitude. Un troisième volet est d'ores et déjà annoncé au Japon ! Pour l'instant, Namco n'a présenté qu'une version développée à 50 % mais, déjà, le résultat se pose là. Se déroulant dans un avenir proche, le jeu propose des lieux futuristes où, malheureusement, les conflits n'ont pas disparu. Le pilote que vous incarnez fait partie d'un groupe de défense international, style O.N.U. mais en version plus musclée, et devra, sur une vingtaine de missions, faire comprendre aux trouble-fête que le châtiment tombe parfois du ciel.

UNE REALISATION

REALISTE

Graphiquement, Ace Combat 3 est extraordinaire. Proposant un nouveau système de 3D avec un



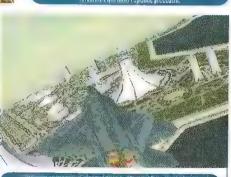
Namco collectionne le succés

Au Japon, Namco est. Pun des éditeurs qui porte la Playstation à bout de bras, avec, chaque année, au moins in de ses titres cans les vincions sel ason, cer jeur poi dépareurs le million d'exemple et vendus. En 198, em lobben i qui cest vondu l'écompt et à l',2 millions de pière. Et on attend les résultats de kidge hacen 4 qui est très bien parti, pour l'anchir le can loi aussi.

moteur de calcul plus puissant que le précédent, il deviendra l'un des jeux qui pousseront la PlayStation dans ses derniers retranchements. Les villes, graphiquement plus complexes, proposent plus de détails, et les éléments d'architecture urbaine sont désormais mis en relief, ce qui vous donne d'innombrables possibilités pour jouer avec le décor, pour esquiver des adversaires ou simplement exécuter de belles manoeuvres entre les piliers d'un pont. De plus, pour éviter intelligemment de surcharger la machine de fastidieux calculs, le soft propose un principe plutôt rusé : lorsque vous prenez de l'altitude, les détails de la ville disparaissent et ce n'est qu'en se rapprochant qu'ils redeviendront visibles. Une astuce de programmeur qui permet de garder une vitesse de jeu constante avec un niveau de détail très élevé. Bien entendu, votre appareil n'est pas en reste, car qui parle de futur proche parle aussi d'avions futuristes. Pour l'instant, seuls 4 appareils ont été présentés à la presse, mais nul doute qu'un grand nombre de nouveaux coucous seront présents dans la version finale du jeu. Combien de temps allez-vous encore tenir ?



. Il est désorme a provide du posser sons beaucoup glus de : Alfoch de que donc l'épisode précédent



AVILLE SINUSION (105 LEMIN AGOL) de Cénule définique et par la

*2 co

de la c



ecédent, il

layStation es, graphide détails.

nt désor-

ombrables esquiver

de belles

plus, pour

achine de ipe plutôt

détails de

prochant programse de jeu levé. Bien e, car qui futuristes. sentés à la

e de nousion finale e tenir ?

BIGBEN - Centre de Gros N°1, 59818 LESQUIN Cedex France - Fax: 03 20 87 57 99

UNE FOIS DE PLUS L'ARCADE ET LE

PC CONSTITUENT DE VERITABLES

VIVIERS OU LES DEVELOPPEURS

PLAYSTATION TROUVENT LEUR

INSPIRATION

CE MOIS-CI STRATÈGIE ET CONDUITE

DE TRAINS SE PARTAGENT LA

VEDETTE UNE TETE D'AFFICHE UN

RIEN CURIEUSE QUI PROUVE QUE LA

PLAYSTATION TOUCHE A TOUT

L'ARCADE et le PC inspirent la PlayStation



RAINBOW SIX

Il y a des livres, comme ça, hop, qui inspirent partculièrement les développeurs de jeux vidéo. Les

blème, Red Storm Entertainment acquiert les droits du dernier roman de Tom Clancy, Rainbow Six, et

un matin, au cours d'une joyeuse séance de brainstorming, on se dit qu'une version PlayStation surfant sur la vague Metal Gear Solid ne ferait pas de mal, alors, en bien, on se lance! Dans Rainbow

terroristes. Le jeu se déroule alors en deux phases. La première consiste à étudier soigneusement les

aliano acidentemporario

constituer son petit groupe de potes dans le genre

bien placer ses hommes et de tenter de prévoir le mieux possible le déroulement de l'action. Vous laurez compris, si Konami a tout misé sur une trame scenaristique fouillée dans laquelle vous évoluez en incarnant un seul et même personnage. Rainbow six vous obligera, pour sa part, à gérer des commandos entiers avec un souci de réalisme incroyable. En Europe, il faudra attendre avril 99 pour que Take Two interactive Software publie ce titre qui pourrait bien créer la surprise face à la bombe Metal Gear Solid











DENSHA DE GO 12

Alors là, on est en droit de se poser de sérieuses questions sur la santé mentale des joueurs

pour les courses hippiques, les voici qui tombent

tros et de trains en arçade ! Eh ou, vous aussi, devenez salané de la RATP nippone. Seules obligations : ne pas accumuler les retards et surtout interdiction formelle de faire la grève ! Après une version arcade et PlayStation écoulée a plus d'un

pour le 18 mars. Densha De Go I, qui signifie er bon français. «Allons en train l», n'est pas ce qu'on peut appeler une reférence graphique. Le

prendre a maîtriser sa vitesse, comprendre com ment négocier le mieux possible les trajectoires les plus courbes, tout en se souciant constamment du confort du passager. En ce qui concerne une éventuelle sortie européenne, croyez-moi, vous pouvez toujours rêver, mais bon, sait-on jamais. La seule certitude concerne le succes probable du titre au

Romains qui sont fous

Recycl

IMPC vos and l'ensem

> Adidas Tekken Adidas Alien Ti Com. & Crash E Dest. D Die Har Doom

Doom Fade to ISS Pro Legacy MicroM, NRA Line

PIL

Redyclevare, les mayasins branchés pour les furrieux annieux déso

ware

Rocycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire:

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garane o mok
- Moins cher

Chez RecycleWare vous transeres plui de 160 desernie PłogStetron, at timi in bons jeux sur Nintendo

RecycleWare: les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération

PARIS

Puis,

pas de

ainbow

ées de

illations

bhases

e genre lonc de

ine tra

innage gérer

ce à la

oueurs

ombent

issi, de obliga-

ès une Is d'un

arquer nifie en bas ce jue. Le

ires les ient du bouvez a seule itre au

que les

2, rue Pierre-Lesco 75001 Paris Tal 01 40 36 34 41

ANTONY

27, avenue de la Division La Sar-921 60 Ancony Tal 01 44 7 L06 20

PONTAULT COME AULT

Centre Commorcial Caraltan 773/0 Pomasili Combon. .. यह हो। , ४० वह, म र ।

EVRY 2

Centre Colal Evry 2 9 (01) Fvry Codes Tel. 01:60 87 11 17

MONTESSON

Centre Commercial Hyper-Monresson 78360 Montesson - Tel: 01 30 86 15 72

GLAYE-SOUILLY

Centre Commercial Carrefour RN 17/41.4 Claye Southy - Tril, 01 80 94 90 /

NICE-LA TRINITÉ E Cail Auchan La Triasa 186000 A. H 02 41 17 00 14

Centre Ccial Les Pontes de Taverry 95 | 58 Taverny

THIONVILLE ...

Centre Colal Continent Géric Thionville 17100 Thionville Tel. 03 82 88 26 40

ROSNY 1

Contro Calal Rosen 12 10 Rivery

PARLY

TAVERNY BEAU-SEVRAN

Centre Crial Beau Sevran 93270 Sevran

MARSEILLE

19, rue Saint-Ferreol 1300/ Marwille Tal (M96 114 pr

ECHIROLES

Dentite Commercial Carretos st-(3 | fizhicoli

19 (9)

S. S. Parkin, or angely 1 s. t.

HE BY WORK PLUS WOS AMCIENT JEUK, RECYCLISZIUFS X

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Mintendo 64 contre Pachat de jeux neufs au recycles.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos arciens pux pour un bon d'acheit valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin

Comparez les prix des jeux Recycleware :

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLES PLAYSTATION

IMPORTANT : PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revue à la bau

	Adidas Power Soc.	79 F	Rayman	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nightmare Creat.	169 F	Sim City 2000	199 F
	Tekken	79 F	Road Rash	99 F	Oddworld	129 F	Nuclear Strike	169 F	Theme Hospital	199 F
	Adidas P. Soc. 97	99 F	Pandemonium	99 F	Boucliers de Quet.	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Total NBA 98	199 F
	Alien Trilogy	99 F	Porsche Chall.	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Worms	169 F	V-Ball	199 F
	Com. & Conquer	99 F	Rapid Racer	99 F	Cool Boarders	149 F	WLS'98	169 F	Ace Combat 2	219 F
	Crash Bandicoot	99 F	Resident Evil	99 F	Fighting Force	149 F	Adidas Power 98	199 F	Resident Evil 2	219 F
	Dest. Derby 2	99 F	Soviet Strike	99 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	Alerte Rouge	199 F	Bomberman	249 F
100 mg	Die Hard Trilogy	99 F	Syndicate Wars	99 F	Soul Blade	149 F	Buster Move 3D	199 F	Heart of Dark.	249 F
	Doom	99 F	Tekken 2	99 F	Tomb Raider 2	149 F	Coupe do M. 98	199 F	Jeremy McGrath	
	Fade to Black	99 F	Tomb Raider	99 F	Warkraft 2	149 F	Dead or Alive	199 F	Klonoa	249 F
September 1	ISS Pro	99 F	V-Rally	99 F	Crash Band. 2	169 F	FIFA En route	199 F	Lucky Luke	249 F
4	Legacy of Kain	99 F	Croc	129 F	Deathtrap Dung.	169 F	Men in Black	199 F	Marvel Super Her.	249 F
_	MicroMachine V3	99 F	Duke Nukem	129 F	Diablo	169 F	Need for Speed 3	199 F	Vigilante 8	249 F
4 1	NBA Live 98	99 F	Formula One 97	129 F	Final Fantazy 7	169 F	Rallye Champ.	199 F	War Games	249 F

Plus de 40000 jeux meufs et regydles en stock !

Ouverture de tous les Re voleWare du lundi au samedi de 10 h a 20 h



Quoi de plus désagréable que de se sentir exclu d'une dynamique mondiale. L'Europe et la France, en particulier, l'ont bien compris. Le retard accumulé leur permettant de prendre du recul sur les erreurs de leurs concurrents, ils devraient désormais pouvoir être capables de faire jeu égal avec les géants nippons et américains. En ce début d'année, le climat est donc à l'optimisme. Si parler informatique, jeu vidéo et posséder une PlayStation se révèlent être trois pratiques très tendance, l'objectif premier de PlayStation Magazine demeure donc de vous tenir informé des moindres évolutions d'un milieu en pleine expansion. Ainsi pas question de se sentir écarté.

Veni, vidi... Vivendi!

Havas, l'une des lifiales de Vivendi, s'appreix à vacheter la société californienne Condant Software, cinquième éditeur de logiciel ou monde possecant les droits de titres aussi prestigieux gu'Half-Life, Warrraft, Diablo, etc. Pour le premier groupe français. do communication. l'opération revêt une importance considérable puisqu'ellé lui permatriait de devenir l'un des acteurs principaux dans le secteur du mul-timédia ludo-éducatil. Et pourtant, tout ne s'annoncort pas sous les meilleurs augures, cant le rathol de Cendant interessait des mastadontes tels que Microsoft, Hattel, IBM, Disney et Electronic Arts ! Les altout d'Havas : une rapiditi d'exécution coupée à une parfaite compréhension des attentes de l'actionmort qui te souhaitait pas voir son groupe édater en plusiours lois. Un rachat compris entre é et 7 milliards de francs qui prouvr, de munière édatunts, la volonté des sociétés françaises de ne plus rester en marge d'un des principaix moteurs de l'économie du trossème millésoure

Psygnosis perd des plumes

Le 8 décembre à 14h30, les employés de la branche américaine de Psygnosis (WipEout, Formula One) ont été informés que la plupart de leurs activités allaient désormais tomber dans le giron de la maison mère à Liverpool. Au final, il ne restera que 13 salanés pour faire fonctionner les opérations marketing et s'occuper du contact avec les éditeurs tiers qui se chargeront désormais de la distribution des produits Psygno sur le territoire U.S. La politique actuelle de Psygnosis est simple : retourner aux sources qui avaient amené le succès. En effet, une expansion mal maîtrisée ne mêne qu'à la division, puis à l'anarchie. Si, à l'origine, la sociét ne comprenait que 200 employés et un réseau de distribution local, cette année on pouvait dénombrer près de 800 salariés et de multiples réseaux de distribution Désormais, après les épurations successives, il ne restera plus que 600 salariés et une maison mère au pouvoir rafferni. Des actions nécessaires permettant d'effacer les rumeurs de rachat. La chouette va-t-elle réussir son nouvel envol ? A suivre...



Les figurines Gex ? Y a pas de lézard!

Fidos os ligeral Bympones seculoses de preses una consisionada inen matembre a la comparante kalamen, dons vomi conseque do trigonada filizaria (as formationada qui cult sa vomi conseque un vegiment cal. Una gara el completo, de figurales à l'efficie de votre becon va bionité àrra commercialisse (bara les mercipeures bustes on restrouvera un filizament petrant fins de continues (au micro directional petrant fins de continues (au micro directional petrant fins de continues petrant fins de continues au montres de continues de continues au montres de continues au montres de continues au montres que fins de continues au montres de continues au montres que fins de continues au montres de continues au montres que de continues au montres de continues au montres que finant de continues au que de continues au montres de continues de continues au montres de continues de

Panalys rantes. l'archipe jeu en i preneur, sé la ba doit-on ou bien normand de son l

Décidéme le Japon. sultats fr. cembre ! ment ? In qu'l exist avantages la mode

de 10 Pla

D'après ur seules deu types de en conclus l'autre por devant un une moyer quasi sans de Sony, su règne actur

Barb

upaess, vi upaess, vi i minoe ie Mattel ie vision aton Bal floots éti

Le fui

nalysi di exemple Solina sigil Ugal adole ons avest Mes (dingen

CECÎ EST UN COMMUNÎQUE DE LA PLUS HAUTE MACATANCE





été iniverpool.
act avec
La policpansion
00 emnultiples
ne maichouette

Buen de senté mondiel pour la PlayStation

A/ Baisse de forme au Japon ?

L'analyse publiée par le très sérieux journal nippon Nihon Reizai Shimbun n'est pas des plus rassurantes. En effet, celle-ci met en lumière un ralentissement progressif des ventes de jeux PlayStation sur l'archipel. Cette étude se sonde sur un constat simple : en 1998, il se serait vendu près d'un million de jeu en moins par rapport à l'exercice 97. Si 22 millions de jeux PlayStation ont tout de même trouvé preneur, il est à noter que, pour l'une des premières sois, aucun titre, hormis l'ekken 3, n'aurait dépassé la barre fatidique du milhon de pièces écoulées au cours de la première moitié de l'année ! Alors, doit-on parler de crise conjoncturelle liée au report des gros titres (final Fantasy VIII, Dragon Quest 7), ou bien plus grave, les Japonais commenceraient-ils à se lasser de la PlayStation... Sans vouloir jouer le normand, la réponse se trouve au milieu. Cette réaction va-t-elle faire accélèrer Sony pour le lancement de son hypothétique PlayStation 2 000 ? Réponse dans les mois à venir!

B/ Des ventes dopées en France!

Décidément les disparités de comportement d'achats n'ont jamais été aussi flagrantes entre l'Europe et le Japon. Alors qu'on observe un essoufflement des ventes PlayStation au pays du Soleil Levant, les résultats français sont en passe de putvériser tous les records. C'est simple : sur le début du mois de décembre 1998, il s'est vendu une console PlayStation toutes les 3 secondes! Pourquoi un tel engouement? Tout simplement parce que la console est désormais proposée à un prix dérisoire (c'est relatif), qu'il existe une profusion de titres à la qualité de plus en plus impressionnante, une gamme Platinum avantageuse qui rencontre un énorme succès, et puis, n'ayons pas peur des mots. la PlayStation est à la mode et pour longtemps. Voilà, eh bien pendant que vous étiez en train de lire ce petit texte, près de 10 PlayStation ont trouvé acquèreur. Si après on ne parle pas de marche de masse...

C/ La démesure américaine

D'après une récente étude de marche, 207 000 consoles PlayStation ont été vendues au cours des seules deux premières semaines de novembre 1998 aux Etats-Unis! Alors, dans ce cas-là, il existe deux types de réaction diamétralement opposées. Celle de Sony qui se frotte les mains et s'auto-congratule en concluant par : «Ceci est très encourageant mais il est encore possible de faire mieux». Tandis que l'autre position, celle de la concurrence, a commencé à se demander s'il était encore utile de lutter devant un tel plébiscite. Avec 64 % de parts de marché sur les consoles durant le mois de novembre, une moyenne de plus d'un million de titres écoulés toutes les deux semaines et une représentation quasi sans partage dans le top 10 des meilleures ventes de jeu, la rèussite de la PlayStation, et donc de Sony, sur le territoire américain ne souffre d'aucun ralentissement, même si Telda 64 (Nintendo 64) règne actuellement sans réserve.

Barbie se paye Riven et Myst

Le futur du jeu vidéo

selon Peter Molyneux



Sony to highlight to have been something to him him to him to

Chez Sony Entertainment, il n'y a pas que la PlayStation dans la vie. Remportant de plus en plus de succès, Sony Online (oui, vous savez Monsieur l'Internet) vient de signer un accord avec Hasbro Interactive portant sur 'acquisition exclusive des droits d'utilisation de la version informatique du Trivial Pursuit! Si cela peut vous paraître moins intéressant qu'un Gran Turismo online, Sony possède une logique plus pragmatique. Depuis sa création en 1983, le célèbre jeu de société s'est vendu à plus de 70 millions d'unités dans le monde, tandis qu'à titre de comparaison, malgré son énorme succès, Gran Turismo ne s'est même pas écoulé à 5 millions d'exemplaires. La vérité est définitivement ailleurs. Profitant de la situation, Hasbro a décidé de commercialiser sur PlayStation la très pitoyable Roue de la Fortane ! Au moins, comme dans Gran Tourismo, il est question de roue...

Insertier et la reverditation Sector une Ubi Soft

with employes d'Util Nott lancent aujourd'hui le premiet syndicat virtuel ≥ Utilinet une alcemative.
Il l'absence die structure sociale li. Le malaisa qui commençait à gangrene l'entreprise des ringitrèes Guillemot attent ici sun parovysme. En reprenant l'exemple amenciai, quelques employés d'Util restes dans l'anomymas, excédés par des conditions de cravini jugées per sansimantes, ontidécidé de momer un site internet sur lequel les salariés pourtaient décesse et amis canaliser leur mécontenement l'objectif est ciair l'aire prendre conscence aux dirigiants des problèmes rencontrès. Répontes des intéresses. "Auton commentaire à l'aire", c'est pas, gagné l'



De la pizza consivas PicyStofian

Pas tolylours evident de trouver des moyens efficace, d'intéresser le public Pourtant lorsqu'on s'appelle Sony, on est jamais depourvu d'idées Aux Erats-Unis la cernière en date est particulièrement etrange !

En effet, pour chaque pizza achetecche: Pizza Hut, l'heureux acheteur repartait avec un CD de demos des meilleurs jeux PlayStation du moment Metal Gear Joild, Crash Bandicoot 3. Mieux encore, avec de la chance, les plus goinfres pouraient même, en cumulant des points Pizza Hut/PlayStation, remporter des jeux et autres goodies Jony super débiles, mais bien sympas l' Premier enseignement la gourmandise n'est pas un viain défaut. Pour être heureux, soyez obèse:



La folie hippique se prolonge au Japon



LES INCONTOUTNO DES Peu de variations ce mois-ci dans nos

Peu de variations ce mois-ci dans nos incontournables. Le faible nombre de sorties n'a pas révolutionné nos classements.

Conclusion, un tableau très similaire à celui du mois dernier. Il faudra attendre le mois de mars prochain pour voir les choses évoluer... dans le bon sens. L'occasion pour tous ceux qui veulent profiter des jeux parus en décembre de compléter leur collection sans se tromper.

Les plus affiendus

LES INCONTOURNABLES

which wasters his community business his work the the state.



Gran Turismo

Editeur : SONY C.E.



Colin McRae Rally

Editeur : Codemasters



TOCA 2 Touring Cars

Editeur : Codemasters





Ridge Roser Type 4

Editeur Namco



Tekken 3

Editeur Namco



Soul Blade

Editeur Namco



Rival Schools

Editeur: Capcom



Ergheiz

There shares in



FIFA 99

Editeur : EA Sports



Yannick Noah All Stars Tennis'99 Editeor: Ubi Soft



Knockout Kings 99

Editeur : EA Sports



K Games Pro Boarder

Editeur Disnet Interactive

SE PLAYSTATION

Mon/aventure

Col

Are-Torme

Cro

U

interior

Edi.

LE PLUS ATTENDU **Final Fantasy VII** Les Boucliers Final Fantasy Will Wild Arms de Quetzaicoat! Editeur : Squaresoft Editeur : Sony C.E. Editeur Sony C E.J aventure MediEvil L'Exode d'Abe Tomb Raider III Metal Gear Solid Editeor : Sony C.E. Ed teur : GT Interactive Editeur : Eidos Editeur . Henami **Colony Wars Vengeance Duke Nukem 3D Exhumed** , illimiliaei Editeur : Psygnosis Editeur : GT Interactive Editeur : Take & Interactive Edileo. Psignosis Crash Bandicoot 3 Spyro le Dragon Gex 3D Mille et une Pattes Editeur : Sony C.E. Editeur : Sony C.E. Editeur: Take 2 Interactive Editer: Disney Interactive

Music

Editeur : Codemasters

Bust a Groove

Editeur : Enix

Devil Dice

Editeur : Sony C.E

PLAYSTATI #

Parappa the Rapper 2

Editeur Soni C E





Merci au petit Rémi de St Brieux qui m'encourage dans ses 8 000 mails à continuer ma rubrique. Tu peux compter sur moi, je répondrai à chacun de tes mails et j'y ajouterai même en attachement ma photo dédicacée. Gana@joystick.fr

WEB HORREUR SHOW

Mon Dieu, il fibrille





ode li chiringe da a compur simple en plus. Un chausse-nere de la como de participa de puesta de dalor cus, com como de que quelques crreurs, ablantan d'un seguito a premere VR. Distribe 40 sectors find our No. consistent between Distribe National Organization of the Control of Special Control of Special Control of the Control of Special Control of





Little doc to the territory with the transfer on your sec that tors, les potents dédicates par l'ait legres, lus la sage en remouve l'intégralité des chartson de la sur l'Ann un Barbe le Not de Dererbée, Dominique, Nos Anis les Mille Partes (pour les cents que les plus commer d'autre alles) mois aussi des photos, des textes et des interviews du chanteur.

Ma Home Page à moi

All the agrant than submissioners a financial transition that the corp. luc o qua a plue lis in a regularita sa consenidada da fan il 100 begidan il dans som mensstrer av mement de in begrade et se alicent com le cest in section ils com generatio pose agrant forgress to a far food to a sparred of the control of a far food to a sparred of the control of a far food to a far general company







PEmpire

Hier service, service passe receives the teacher folding person day passessions and assession of annual day common description of the passession of the passession of the passession of the passes of

gener Small Soldies. Deep migract on La marche de Porte pour environs 26 8 Carcio que comerce 20 acia (environs 550 respect ou 1-139 displaces), Lord hour 7 Our millio Cest cool pour cour que pervene les line et la ça la complique un pais parieus en France de Bestaurs com Jone 2 dons incompatibles avec les disques 10.5 M estau evidendement des mityens de faire samme com protection et la pour étites de motoroides et professe discusse dans la Mon, gente communication particular.

Oh! Leewood. Quoi de neuf?

Limitation de d'anter sur le cinéma vient de changer de troir Mios arco, arterior nos por frontes en la companya que un aprimer nos estados Helicanas, es escalar a como a magazina de antimo dos companyos en vigons of a provincial bentist pasts Print our Balard of Chies que print a composition research and Weden in congression with the Property and the second



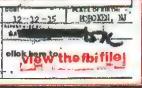


Vas-y Francky c'est bon

L'indeptante du desse, de france Summe à tel parce su interest. Au reign de laite, de laide pages définite les valueures de la star, se habitudes alimentairs, se inéquentations de mannes. L'un a referé médiant passages 8h27 M. Sinatra prépare son câté qu'il boit avec un seul sucre 9h12 II va chercher son courrier.

22845 in creat for resource M. Salance in many process of same for a supplication





NANT

PARIS / REPUBLIQ 5, bd Voltaire - 75011 Tél : 01 43 38 96 31 -PARIS / GOBELINS 57, avenue des Gobelir Fél : 01 47 07 33 00 PARIS / REPUBLIQU 7, bd Veltaire - 75011 Tél : 01 47 00 94 84 PARIS / SAINT-GER 73, bd Saint Germain Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 95, avenua de la Marr BRUNOY 18, rue Pasteur - 9180

CERGY PONTOISE C.Cial «les 3 fontaine» au d 7, grand slape - 95080 ISSY LES MOULINE C.Cia) « Des 3 Moulins : OSNY-PONTOISE C.Cial de l'Oseraio Palerie marchande Aug

PUTEAUX 25, bd Richard Wallace

ULTIMA EI

15 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - DIEPPE - FLERS - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS



ULTIMA



· PARIS/RÉGION PARISIEN	NE	ļ
PARIS / REPUBLIQUE JEUX 5, hd Voltaire - 75011 Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01		
PARIS / GOBELINS 57, avenue des Gobelius - 75013 Tél : 01 47 07 33 00		
PARIS / REPUBLIQUE BOUT 7, bd Voltaire - 75011 Tel : 01 47 00 94 84	TQUE MICRO	
PARIS / SAINT-GERMAIN-DE 73, bd Saint-Germain - 75005 Tél : 01 43 54 50 00	S-PRES	
ASNIERES 95, avenue de la Marne - 92600	01 47 91 49 47	1
9RUNCY 18, rue Pasteur - 91890	01 69 39 55 82	-
CERGY PONTOISE	01 30 31 25 25	į

ls à

, bd Saint-Germain - 75005 1: 01 43 54 50 00						AUCH 36, rue de Lorraine - 32000	05	62	05
ONIERES , avenue de la Marne - 92600	01	47	91	49	47	AUXERRE Carré du Temple - Rue du Temple	- 8		OU'
IUNOY , rue Pasteur - 91890	01	69	39	55	82	Tél: 03 B6 51 57 59 BALLARUC C.Clal Carrefour houtique n° 11 -	04 34	67 540	43
RGY PONTOISE lial «les 3 fontaine» au dessus de la p grand place - 95000				25	25	2, rue de la Miséricorde - 20200			31
SY LES MOULINEAUX Cial « Des 3 Moulins » - 92130		47	36	17	03		0		92
ill's DONTOILS Cial de l'Oscrais Icrie marchando Auchon - 9552	01	30	38	4B	1B	12, rue Louis Pasteur - 29200 BETHUNES C.Cial CORA Bruay - 62700		M	ou
ITEAUX , hd Richard Wallace - 92800		47	72	23	23	Tél: 03 21 53 38 48 CAEN 17-19, rue Arcisse Caumont - 140		31	BG
						CASTRES 6, rue Henri IV - 81100	05	63	59

PROVINCE		COMPLEGNE
AODEVILLE	03 22 19 04 04	10, ruo des Bo
9. rue Jean-Jaurès - 80100		DAX
AIX EN PROVENCE	NOUVEAU	33, avenue Sai
18, rue Paul Bert - 13100		DOKEPH
Tél: 04 42 96 19 19		C. Ciai Belvéde
AJACCIO	04 95 20 25 81	Tél.: 02 35 84
5, avenue Beverini - 20000		TAUGG
ANNECY	04 56 72 45 00	57, place d'arn
Passage Gruffaz - 74000		FLERS
ARRAS	03 21 23 10 10	65, rue de Domh
29, rue Gambetta - 62000		Tél.: 02 33 64
AUCH	05 62 05 32 62	DISCHOUNTE
36, rue de Lorraine - 32000		4, rue Saint-Jac
AUXERRE	NOUVEAU	LA ROCHELL
Carré du Temple - Rue du Ten Tél : 03 BG 51 57 59	npte - 89000	14, rue du Pas
RALLARUC	24 67 42 61 40	LAVAL
C.Cial Carrefour boutique n°	04 67 43 64 16	10, rae Val de l
BASTIA	04 95 31 68 70	LAVAL 2
2, rue de la Miséricorde - 20:		C.Cial Carrefou
BORDEAUX	05 56 92 85 11	Tél: 02 43 68
203, rue Sainte-Catherine - 3		LE MARI
BREST	02 98 80 62 14	7, rue Victor Bo
12. rue Louis Pasteur - 2920		LENS
BETHUNES	HOUVEAU	C.Cial CORA -Ve
C.Cial CORA Bruay - 62700		LIBOURNE
Tél: 03 21 53 38 48		12, alfée Rober
CAEN	02 31 BG 84 84	LILLE
17-19, rue Arcisse Caumont -	14000	C.Cia: des Tann
CASTRES	05 63 59 28 03	LORIENT
6, rue Henri IV - 81100		6, place des Ha
CHARTRES	02 37 21 60 50	FAON
10, rue de la Poêle perçés - 2	1800D	58, cours Lafay

DAX	05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Pa	
DEEPE	NOUVEAU
C. Ciai Belvédere Auchan - 762	00
Tél.: 02 35 84 74 14	
57, place d'armes - 59500	03 27 71 50 70
FLERS	NOUVEAU
65, rue de Domfront - 61100	MOUVEAU
Tél.: 02 33 64 39 44	
DITENOVILE	04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000	01100000
LA ROCHELLE	05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 170	
LAVAL	02 43 53 36 80
10, rae Val de Mayenne - 53000	D
LAVAL 3	NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 5	53000
Tél: 02 43 68 30 76	
LE MARIE	02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhonmet - 7200 LENS	
C.Cial CORA -Vendin le Vieil - 63	03 21 42 62 63 2000
LIBOURNE	05 57 25 50 11
12. alfée Robert Boulin - 33500	
LILLE	03 20 12 98 99
C.Cia des Tanneurs - 59000	00 ZV 1Z 70 78
LORIENT	02 97 84 87 38
6, place des Hafles Saint-Louis	- 56100
LYON	04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003	
CALL STREET, S	THE RESERVE

Galerie Salat-Sebastien - 54000	
NANTES	NOUVEAU
12, rue Jean-Jaques Rousseau - 44	1000
Tél.: 02 40 48 57 05	
NIMES	04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000	
ORLEANS	NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (pret des Halles Ch	afeten) - 45000
Tél.: 02 38 53 38 36	
	05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000	
PERPIGNAN	04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestani - 1, rue des Ber	ges - 66300
PROVINS	01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160	
14-16, rue Victor Arnoul - 77160 RENNES-CESSON	NOUVEAU
RENNES-CESSON C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné -	
RENNES-CESSON	
RENNES-CESSON C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 RODEZ	
RENNES-CESSON C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07	35510
RENNES-CESSON C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 RODEZ G, avenue Victor Hugo - 12000	35510
RENNES-CESSON C.Cial Garrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 RODEZ 6, avenue Victor Hugo - 12000	35510 05 65 68 41 79
RENNÉS-CESSON C.Cial Garrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 ROCEZ 6, avenue Victor Hugo - 12000 ROUEN 50, rue Grand Pont - 76000 ROUEN \$10 - TOUNYALE	35510 05 65 68 41 79 02 35 88 68 68 NOUVEAU
REMNES-CESSON C.Cial Garrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 92 45 07 07 RODEZ 6, avenue Victor Hugo - 12000 ROUEN 50, rue Brand Pont - 76000 ROUEN \$10 - TOUNVILE 11, C.Cial Carrefour galerie march	35510 05 65 68 41 79 02 35 88 68 68 NOUVEAU
REMNES-CESSON C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 RODEZ G, avenue Victor Huge - 12000 ROUEN SO, rue Brand Pont - 76000 ROUEN 3U0 - TOUNVALE 11, C.Cial Carrefour galerie march Tél : 10 2 35 81 16 16	35510 05 65 68 41 79 02 35 88 68 68 NOUVEAU
RENNES-CESSON C.Caid Carrefour Cesson-Sévigné - Tél: 20 23 45 07 07 ROOEZ G, avenue Victor Hugo - 12000 ROUEN SO, rue Grand Pont - 76000 ROUEN SUO - TOUNYALE 11, C.Caid Carrefour galerie march Tél: 20 25 81 16 16	35510 05 65 68 41 79 02 35 88 68 68 NOUVEAU
RENNES-CESSON C.Clai Carrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 ROOEZ G, avenue Victor Hugo - 12000 ROOLEN 50, rue Grand Pont - 76000 ROUEN 11, C.Clai Carrefour galorie march Tél: 12 23 81 15 16 NUMAN EL : 20 25 81 15 16 NUMAN EL : 20 25 81 15 16 NUMAN EL : 20 25 81 15 16 NUMAN	35510 05 65 68 41 79 12 35 88 68 68 NOUVEAU ande - 76410 05 46 05 21 79
RENNES-CESSON C.Caid Carrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 ROOLEZ G, avenue Victor Hugo - 12000 ROUEN SO, rue Grand Port - 76000 ROUEN SUO - TOUNYALE 11, C.Caid Carrefour galerie march Tél. : 02 35 81 16 16 NUTATI 62, bot de la République - 17200 SABLES D'OLONNE	35510 05 65 68 41 79 02 35 88 68 68 NOUYEAU ande - 76410
RENNES-CESSON C.Clai Carrefour Cesson-Sévigné - Tél : 02 23 45 07 07 ROOEZ G, avenue Victor Hugo - 12000 ROOLEN 50, rue Grand Pont - 76000 ROUEN 11, C.Clai Carrefour galorie march Tél: 12 23 81 15 16 NUMAN EL : 20 25 81 15 16 NUMAN EL : 20 25 81 15 16 NUMAN EL : 20 25 81 15 16 NUMAN	35510 05 65 68 41 79 12 35 88 68 68 NOUVEAU ande - 76410 05 46 05 21 79

MONTPELLIER 04 67 92 97 59 C.Cai Le Triangle Rue Jules Millau 34000

NANCY 03 83 35 49 33

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX	NOUVEAU
C.Cial Carrefour Langueux - 223	60
Tel.: 02 96 52 07 07	
BAIMT-MALE	02 23 18 18 23
75 bis, bil des Talards - 35120	
SENS	NOUVEAU
47, Grande rue - 89100	
Tél: 03 86 64 99 17	
SOISSONS	NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02280	
Tél.: 03 23 93 11 38	
STRASBOURG	Q3 88 52 Q3 52
31, rue des Fossés des Tanneurs	- 67000
TOULOUSE	05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000	
TOULOUSE	05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200	
VENCE	NUMBER
164, avenze Emile Hugues - 0614	10
Tél.: 04 93 24 00 34	
VALEFRANCHE	84 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69480	
VOIRON	04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500	
mi mimar -	NIORT 2
Blentôt : DIJON •	MIURI C

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !



Laissez tomber les jeux vidéo. Débranchez votre PlayStation. Brûlez les pages qui entourent celle-ci et commencez l'année avec de la musique, pas des bip-bio ou des pixels qui se tapent sur la tronche

BRULEZ VOS JEUX

Beretta 70

Crimpple bijck HOL Maxel Bun computer secut-il devenu un arr∤to rout cas, celle-cr (de compilation), Bereita 70, a le mérie d'erre non seulement oughait et es plus diablement plaisante. Oubliez les computes de soundtracks des films biaxploitation, le succes planétaire des B.O. tarantinesques a rendu la chose commune et ba-

nale, et preparez vos oreiltes à du naut fabrique avec du vieux une compilation de morceaux tirés des films puliciers staliens des années 70. Un vrai petir bijon, truffé de trésors de-ci de-là, même si tous les ritres ne sont pas renversants. Bien qu'europeens, et surtaur italiens, les dive 🔊

pour une collec



DJ Krush

DI Krush brise les idées reçues et des clicheions fastoches : il fait du hip hop depuis son Japon natal, là où certains attendent systematiquement une quel-conque bankeue americame sa maisique oublie d'être braillarde, puisque instrumentāle. On écontera son qua-trième album, dons, plutēt avec la têr qu'avec les pieds. Bien que les forcenës reussiront à bouger ce qui leur sert de corps sur les dancefloors Kaleusei joue avec les ambiances, les

voir d'autre unages que celles qu'on a dans la tête. Des films qui restent encore à tourner.

Source Rocks



[Source]

Continuons à traîner dans le monde de la compile mais, cette fois, dans un but de découvreur/éclaireur et non pas d'archéologue sonore prostré vers le passé. En fait, dans l'optique de détecter de nouveaux talents on du petit monde qui confirme la confiance et toute l'estime qu'on leur portait. Source nous avait habitués à un tel exercice, avec les, ma ntenant fameuses, compilations Source Lab. Source Rocks débarque pour continuer le travail. Ici, ça sent la France. Monsieur des tas de petits groupes de chez nous, des bidouilleurs hexagonaux et de ceux qui n'ont plus à rough de ne pas être nés Outre-Manche. On retrouve donc, la joie au cœur, les

Phoenix qui accompagnèrent et remixèrent les gars de Air ; Cosmo Vitelli, qui va sûrement devenir énorme très bientôt ; Bertrand Burgalat ; Mellow ; Bosco... Que du beau monde et de nouvelles têtes tout au long des 13 titres à ne pas manquer, comme on dit chez monsieur Marketing.

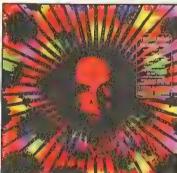
Yossarian

Elegant Time [Satellite Records]

La pochette ne ment pas : les explosions de couleurs et les ambiances psychédéliques sont au rendez-vous. Et à l'anglaise, puisque derrière Yossarian se cache, effectivement, un british qui a sans aucun doute été élevé au pudding Syd Barret. On ne lui en veut pas, la référence est prestigieuse. De son maître, notre Anglais a gardé le goût des balades un peu décalées, des arrangements mêlant adroitement instruments rocks typiques et touches électroniques Moogisantes. On explore le passé, on redécouvre des am-



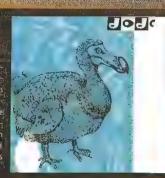
biances presqu'oubliées, avec joie, grâce à ce premier album Yossarian.



Dodo

The Androld's Dream (Sideburns Lecordings)

Ne vous fiez pas à ce nom. Dodo, les sons presents sur ce premier album ne sont certaine-ment pas voues a disparaître Electronique ras la gueile, expérimental le plus souvent, oscillant parfois entre le joyeusement klish et lei Aranchement bizarre, Dodo est, en tout cas, sa-crement original. Un groupe british qui n'en est pas un, puisoa'il n'y a, en fait, qu'une seule femme dérrière l'oiseau (le dodo...) Amateurs de bizarteries électroniques n'hésitez pas





Mozesli

Les fans de Sinclair qui trainent par ici vont être contents, deux de ses acolytes continuent leurs aventures musicales. Mozesli, déja présent sur la compilé Source Lab 3, voue un culte immodére pour la funk électronisante. mais a la française, donc. Une poignee de morceaux rapes, pour varier les couleurs et faire dans le ton ampiant, mais surtout des instrumentaux qui sont d'ailleurs les titres les plus

860RE-

VALAB

COMMA

SCOR

6.12 RI

(BON DE

92240

SUR NOTRE P

el 01 3 320 320 RM/JHSSIEU Conselle Squot Born Le des Fc ans Sout Ber 1005 PARIS Le (1 63 29 F9 59 RUSSIEU/PC/MAC 1750 19 ECC es 1750 19 PARIS Le (0 45 33 63 68





SCOREGAMES VOUS OFFR

UN BON D'ACHAT DE

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX!





SCORE-GAMES C'EST

PARIS/ST LAZARE

ա քար հյար une citel

llgors, Ka

x de ses

Une mai

umentaux les Mus RIS/JUSSIEU Conceles o des Fossés Sant Bernard 75005 PARIS (el 01 43 29 59 59

VEHZY (78)

CORBBIL (91)
C Commercial VILLAB:
91813 VILLAB:
161 01 60 86 28 28
ANTONY (92)
25 av. da a Dwision Lecters N20
Tis 01 46 665 666

BOULOGNE (92) ov du Général Leclerc N.10 92100 BOULOGNE Tél 01 41 31 08 08 LA DEFENSE (92)
C Caral Les Guatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tét 01 47 73 00 13

AULNAY (93) C. Cc of Parinor N'y 1 93606 Aulnay sous Bais

PANTIN (93) enua Jean Lolive N 3 93500 PANTIN 01 48 441 321

REFMLIN BICETRE (94) 30 bis av. de Fantainebleau Nat. 7 94270 Krem in Bicetre Te. 01 43 901 901







Plus de 5 millions de Ridge Racer vendus dans le monde en l'espace de 4 ans



Ridge Racer Revolution n'apportait pas de véritables changements par rapport au premier RR



1993. Dans les salles d'arcade japonaises encombrées de dizaines de machines de jeux difféRacer. Namco crée l'événement en proposant ur soft techniquement abouti qui, même s'il ne joue pas la carté du réalisme, procure des sensations in édités. Cette carté d'arçade baptisée System 22 permettra aux Ingénieus de Namco de porter Ridge Racer sur la PlayStation et ce, des sa sortie au japon. Nous sommes en 1994 et Ridge Racer connaît un succès prodigeux sur console. Pour de franchie les jeux vidéo d'arcade sont désormais disponibles dans les foyers l' Du moins le croit-on tant les différences entre le Ridge Racer original et sa version PlayStation sont minimes. Un mythe vient de naître. Ridge Racer et la PlayStation séduiront plus de 2 millions de joueurs dans le monde.

Spécialiste de l'arcade

En 1994, Namco proposera aux habitués des salles d'arcade la première version de Tekken dont on connaît aujourd'hui l'histoire et le succès (plus de 10 millions d'unités vendues dans e monde – cf. notre portrait paru dans PlayStation Mag n°24). Dès 1995, Tekken sera, lui aussi, adapté sur PlayStation. Cette fois, c'est la carte d'arcade nommée. System 11 qui permettra une telle prouesse. Car Namco est, et peut-être avant tout, un spécialiste des bornes d'arcade, ces jeux qu'on trouve dans les cafés ou dans les centres de loisirs. Le parcours du géant japonais montre clairement cette orientation. Créé en 1955, Nakamura Manufacturing Ltd. produit tout Pabrit Bes manages, Dat 1977, iš sectica inchi a insuntana laperales d'Astri Gorg, et proposè premiers titres d'arcade quelques années plus tard. en 1978. Ce sera Gee-Bee puis, en 1979 Galaxian ac, des 1980, le mythique Pac Man. Au deput des années 90, Namco ouvrira ses propres centres de loisirs (Wonder Park), afin d'y présenter ses nombreux titres et rachètera Aladdin's Castle aux Etars-Unis pour devenir l'un des leaders de l'arcade, sur le continent américain. Depuis, les centres de loisirs Namco fleurissent dans le monde du Japon aux Etats-Unis en passant par la France, l'Israël, l'Espagne ou encore l'Allemagne. Et partout, Ridge Racer continue a faire parler de lui, même si, étrana PlayStation à l'arcade.

Alors que la trilogie Tekken a débuté par une brillante carrière dans les salles d'arcade, la saga Ridge Racer reste un peu à parc Après Ridge Racer, seul Rave Racer pointera timidement le bout de son volant en arcade et ce, sans grand succès. Namco dédiera donc cette série à la PlayStation, console sur laquelle le titre connaît un indéniable succès.

en Europe, Ridge Racer premier du nom arrive en septembre 1995. Un total de 13 voitures différentes pour une seule piste (modes miroir et reverse en plus) pour des sensations de vitesse uniques Ridge. Racer Revolution, suite inédite, arrivera en chaient au premier RR de ne pas autoriser deux le câble link vendu séparément). Les quelques 15 000 possesseurs du câble link dans le monde sont alors ravis, alors que des millions d'autres

a ces i

nombr

occulto

rond. (

le rour

unique

Rage Ra tain de

tant aty pas s'en

passe pa Rally ou sans pre début de ponible vait de p

evolution



Le logcon, une manette au milieu de laquelle trouve un petit volant à retour de force Gelle-ci devrait er en Europe en avril.

Galaxian dalaxial lébut des entres de ses nom-nux Etatscade, sur de loisirs apon aux 1/Israel iut, Ridge si, etranr préféré

par une e. la saga

ge Racer. ut de son Namco

console

m arrive res diffé

uniques gamme

nai 1996

ivera en

ser deux

o propo-

isoles via

juelques

d'autres

cces

joueurs restent sur leur faim. Namco manque son coup mais parvient à vendre près de 1,7 million de pièces dans le monde (cumul des ventes originelles et Platinum)

Le début de la fin ?

Juin 1997. Rage Racer, troisième titre de la série débarquera sur le Vieux Continent. Entre ces trois épisodes, peu de véritables différences, aussi bien rechniques que ludiques. La tenue de route des vé-hicules reste très fantaisiste (qui ne s'est pas essayé à ces interminables dérapages ?), alors que le faible nombre de circuits et de véhicules vient rapidement occulter le plaisir du joueur qui, rapidement, est terrassé par une certaine impression de tourner en rond. Quoi de plus normal sur un circuit automobile, toutefois ? Pourtant, la recette possède un goût unique et près de 1,5 million de joueurs trouveront Rage Racer à leur convenance. Un témoignage certain de la qualité intrinsèque de ces produits pour tant atypiques. Mais, après 1998, Namco ne pouvait pas s'endormir décemment sur ses lauriers. On ne passe pas après un Gran Turismo, un Colin McRae passe pas après un Grant di anno de la Rally ou un TOCA 2. Touring Cars impunément, sais prendre garde. Ridge Racer Type 4, sorti au début du mois de décembre 1998 au Japon et disponible en Europe au mois d'avril prochain, se de-rester dans la course.

Sobrement baptisé Ridge Racer Type 4 (finis les ieux de mots genre Rage Racer), le dernier opus de la saga des RR suit très clairement les dernières évolutions technologiques. Premier constat, le soft



Ridge Racer premier du 110m, l'évenement qui alloit aider la PlayStation a devenir la console la plus populaire au



utilise la PocketStation, récemment sortie au Japon et prochainement commercialisée en Europe (pro avec cette console miniature proche par sa forme suivre les diverses modifications sans la PlayStation Voilà sans doute la première application de cet accessoire nouvelle génération. Commè si cela ne suf-fisait pas, RR Type 4 était aussi, au Japon, vendu avec une nouvelle manette de jeu : le Jogcon. Après un usage intensif de l'engin, il faut bien admettre que l'outil est original mais peu pratique. Grace à un petit volant miniature à retour de force, situé au centre de la manette, le joueur ressent de nouvelles sensations de conduite. Enfin, la version japonaise de RR Type 4 était aussi accompagnée, lors de sa

DE RIDGE RACER

Ridge Racer est une saga - Platinum per rapporte Sens a on impact d in Tekken les dif ferents volets de cette serie te courses autom hiles ont su ci i un c'ii ai chosile. enthousesneries journs Kiter Facer 13 ndnog a revers il monde 870 000 unies er gannie

Ridge Ricer Revolution 1,3 tions a travers le monde 370 000 unites en gamme

Rige Racer 1 47 million 1 travers le monde Soit in tota de 5 413 000 Ridge Rocer verdus dans le monde!



Un mode deux joueurs en euron separe, pour des sensations nouvelles

Un quameme voiet qui devran etre disponible en avni prochain







Il aura fallu plus d'un an et demi de travail à une tant les graphismes sont réussis et équivalents, en water of definition, a caux d'un Gran Turismo. Ca

LES RISQU

tveir le Pertrait de la saga deux es o gincles on des Street Eighter dans notre 251 on Fides Tumb Ro feri Nameo experte ses meile in titre, and pies ou jeux side tente it and lex meins e boine raisons Alors the la kaga les Tecken in established in you do asser les journes son tromerre ib ode - un pair d'un platienne opus en preparation Reige Ra er for the quart of a quatre voes officer . Le comma weit as s tente l'experen-+ dan, les annecs 30 Rocky, Ran, to Verdre li 51 to plus les suivre 4 bon 13 etc i pour finalement

a tuptation, motories de film, in Figure 11 tendan Chipmake & Augurdia les plater is sere a sices Nest ce pas 'o h plus sur Pou que ne pes tenter de so ditiguer par la cualte avant to 1 2 Afre, to it ut Gran Tursme est hien sort to a lie part. En les inter la facilité errains e itérars risquert ber Jesor e pu onter feur

possible de jouer à deux simultanément sur le même écran. Enfin, pas de quoi de pavoiser vu la quantité de circuits proposés. Au nombre de huit (quatre en réalité, les différences avec les suivants parfois des challenges épiques, n'offrent rien de révolutionnaire. Pourtant, les différences sont là et volutioninarie. Pour arit, les differences sont la et-Ridge Racer Type 4 saura sans doute trouver son public part les adiptes de la company pour four nombreux de part le monde les oupes pour form les des leminations crop pointeire (GT. Colon McRas-cermiles One 97, etc.), les pours apprésences peut-être cette alternative beaucoup plus arcade. de constitue de la constitue d



ce genre d'actions qu'oi est l'élément indispens peut apprécier les quali Avez-vous tente de faire ceux de Gi Dans un jeu qui n'est p sibilité de faire essaye dans la vie, RRT4 met e sibles à utiliser dans la sur le bouton triangle d notre technique. l'impre table clip vidéo

M. Katayama Nous phismes plus fins, des des routines de collisio plus réalistes, des mus

lioré sur cette version.

Les joueurs pourront se

ntable pilote. Le but e

pion d'un grand prix b Racines de la Véritabl

huit courses au total Le joueur pourra, avar vehicule ou améliorer

choix d'équipe et de se riences totalement diffé

sent pas à jouer à ce g

se que nous proposon graphismes pour un Jeu nore est désormais be

fait en sorte que le jou avoir joué de nombreu

la première fois que le

di première lois que le résistance Difficile de passer apre-Beaucoup de gens mo du tout, je pense que (thousiasme à faire un un jeu s'est alors accru

qu'il y ait beaucoup de

rage å 200 km/h en d

apportera le mode

Des changements pour La version japonaise n'e aiors que la version eur des textes seront tradui comme la France, l'Italie



dernier opus peut, en tout cas, se targuer d'être dif-Trent de les prédécèseurs aussi blen dans le fon-que dans la forme. Tout d'abord vous pourrez Chassssez votre écure puis votre véhicule. Lent au Jébus, il faudra attendre quelques courses avant d'en ovair sous le capot. conduire quelques 300 bolides différents. Il existe en fait, 45 modèles distincts qu'on pourra peindre selon son goût ou presque (d'où se total de 300 ve-hicules!). C'est toujours mieux que les 13 voitures







le n° C'est VI

Ce n'est pas pour rien qu'ils s'appellent





Viens voir !!! Le Pack

PLAYSTATION

chez ton Séquence News 1



Pour toi! **Toutes les**

Nouveautés au Meilleur Prix disponibles au "Jour J"*

C'est dans ton magasin Séauence News

Vas-v fonce !!!

Pour IOI, nous avons reum

Des accessoires **Des Top News** Des offres 32 bits Tous les ieux officiels Des coups de coeur ...

Pour te renseigner,

Vas Vite chez ton Séquence News!

Sinon, tu peux commander en VPC par correspondence au magasin de ton choix.

> Vous vou ez fa re partie dune ENSE/GNE, Béneficier d'un concept à forte notor été el d'une force d'achat 7

REVENDEUR Sequence News



13200 ARTES

Contactez-nous au 02.40.69.58.58

- Manette Duat Shock
- agréé compatible Gran Tunsmo
- Volant haut de gamme
- Souris
- Manette infrarouge
- Câble péritel RGB
- Pistolets
- Rallonges manettes
- Multitan
- En accessoi · · · · · · · · · · memque quoi y ie . e s et view nous your Nous ayous certainement ton bonbeur

- Volant + pédales

- Action Replay II
- Cartes mémoire

- Le Glove (gant-Manette)

- Tomb Raider III
- Cool Boarders III Toca Touring Car II
- Odd World II
- Spyro le Dragon
- Medievil Gran Turismo (prix
- sympa)
- 5ème Elément
- Fila 99
- Breath of Fire III
- Wild Arms
- Crash Bandicoot III
- Decouvre les mares
- Coal of Coces day ton magasin Sequence Nove l's portent le nom de ' 1 m

No Tu les remarqueras par ce symbole 🛓

- Toca Touring Car
- Doom
- Tomb Raider
- Resident Evil
- Formula One 97
- V Raily
- .. Un grand choîx de jeux Platinum
 - Soulblade

Time Crisis

Hercules

● NHL 98

Croc

et d'autres titres que nous avons pour Toi en magasin!



ACHAT OCCASION

Tu-veux des bons jeux (!... Tu cherches une News ?... cours chez ton Deane

22 - GUINGAMP 29 - QUIMPER 35 - ST-MALO 44 - NANTES 49 - CHOLET 56 - LORIENT 84 - ORANGE Golene Clémaniteru 25, Cours de la Baye 17, Rue Victor Hugo

10 Rue do Dr. GAMFORT 36, Rue Motre Danie 2, Roe ei Frest Gelligión 12, Place Boavet B, Rue Voltaire 44000 GARTES 22000 GHEIGAME 29000 OLWAPER 35400 ST MALO Tel: 04:90.49.86.40 Tel: 02.96.40.03.02 Tel: 02.98.55.38.39 Tel: 02.99.82.03.J2 Tel: 02.40.69.58.58

49 - ANGERS 53, Rvis St Guillaume 4, Rue Daguesclin 8, Place des Otoges 105, Rue des Halles 52, Rue Beuchere 22000 SI BRIEJC 22300 JAHNION 29300 MORLAIX 37000 TOURS 49100 ANGERS

49300 (NOLET Tel: 42.41.58.18.90

Tel: 92,97,21,34,35 Tel: 04 90,11,97,46 85 - JA ROCHE / YOH

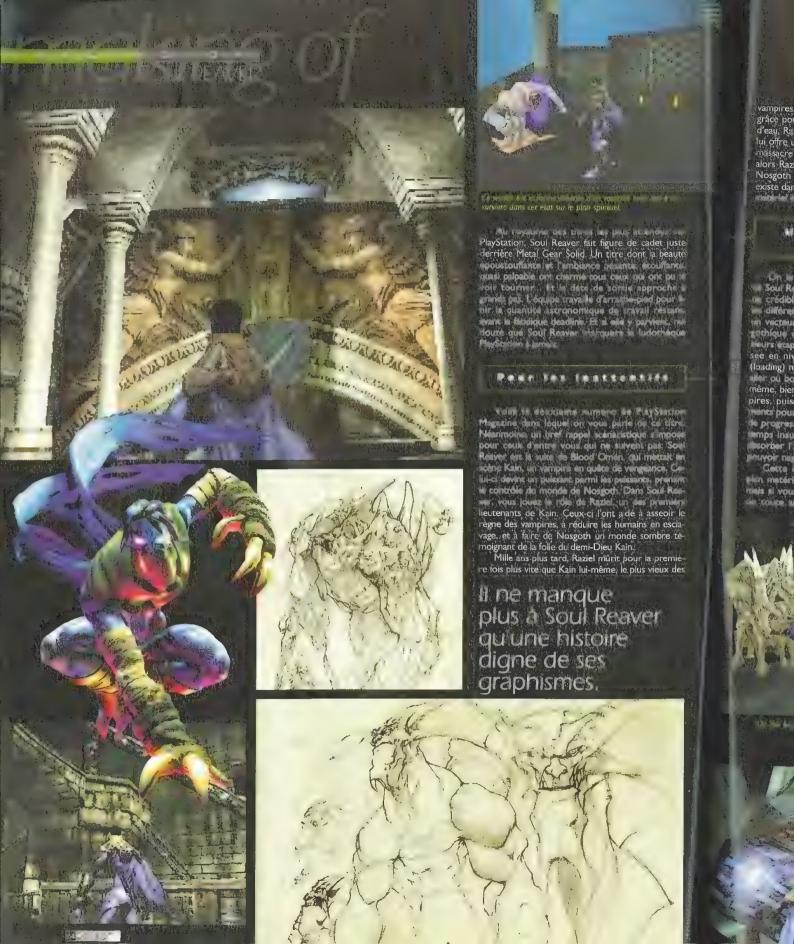
11. Rie Gemencon 56100 - BRIENT

84100 ORANGE

56 - VANNES 72 - SABLÉ/SANTHE Contro Cial Empre 14 bs, Roo E. Burguell 38, Rue de l'ILE 4, Place Magnateur 56000 VANNES 72300 SABLÉ/SAETHE 05000 LA ROCIEE , YOU Tex: 0296.68.94.66 Tel: 02.96.40.46.59 Tex: 02.98.62.06.06 Tel: 02.97.67.77 79 % Tel: 02.41.88.30.08 Tel: 02.97.68.20.68 Tel: 02.43.95.79.15 Tel: 02.51.36.15.25

HOS YOU BURNING SEST US 450 FREGEDENS SOUL REAVER S'ANNONCE COMME ÉTANT L'UN DES ÉVÉNEMENTS DE CE DÉBUT D'ANNÉE 99. POUR EN SAVOIR PLUS, PLAYSTATION MAG S'EST DONC RENDU À SAN FRANCISCO JETER UN OEIL AU-DESSUS DE L'ÉRAULE DES GARS DE CHEZ CRYSTAL DINAMICS. L'OCCASION D'EN VOIR ET D'EN SAVOIR UN PEU PLUS SUR L'UNIVERS DES YAMPIRIS AUJANT BLE DES DÉVELOPPEURS Le charme des Ténèbres









la fimilisi n d'origine de Raze ist epinerien Crique mir & No apoll coarte lune les ? firm the engineers three second to sipus o raporer or les-

sittle, differences se la di ider a lecentro stren part her Cerris pro

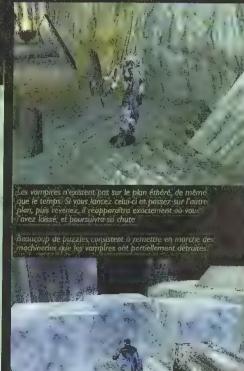
a different fermittion to fine man in est covered reges for fig. colores On a oriote to ellipse in the enteretties . pourrez a a sur par en de lando tresque torture parfois des life ences

Tun a raitic et vice versa - tout en et mt sous de - chicontragal person car memerate a person ser person is all the it is the man, in properties Citte in de photos ili tre





Cette fresque indique qu'un des 7 glyphes est proche... Que sera donc l'effet de ce sort ? Dieu seul le sait ! Kain aussi.



Là saga Final Fantasy a débuté il y a orize ans. En un peu plus d'une décennie, elle se sera imposée comme la série reine ou jeu de rôles (RPG pour Role Playing Game) sur consoles. connecte au Japon, évidemment, et puis, Merle our le monde. Et VII est le oyau le plus étincelant de sa couronne, mais cette saga reine possède d'autres atours mérita. d'erre découverts.



LES DÉVELOPPEURS DE PSYGNOSIS SONT DE GRANDS NOSTALGIQUES: ALORS/QUE LA CHOUETTE COMMENCAT À BATTRE DE L'AILE, LA VOICE OUT REVIENT, AVEC ROLLICAGE, À SON PREMIER AMOUR: LA COURSE FUTURISTE ET DESTRUCTRICE I L'OCCASION POUR NOUS DE VOUS DÉVOILER PLUS EN DÉTAIL CE QU'UN MÉLANGE DE DESTRUCTION DERBY ET DE WIPEOUT SIGNIFIE VRAIMENT, ATTENTION JEH

EXPLOSIF!



EDITEUR PSYCHOSIS DISPONIBLE EN MARS 1999

100

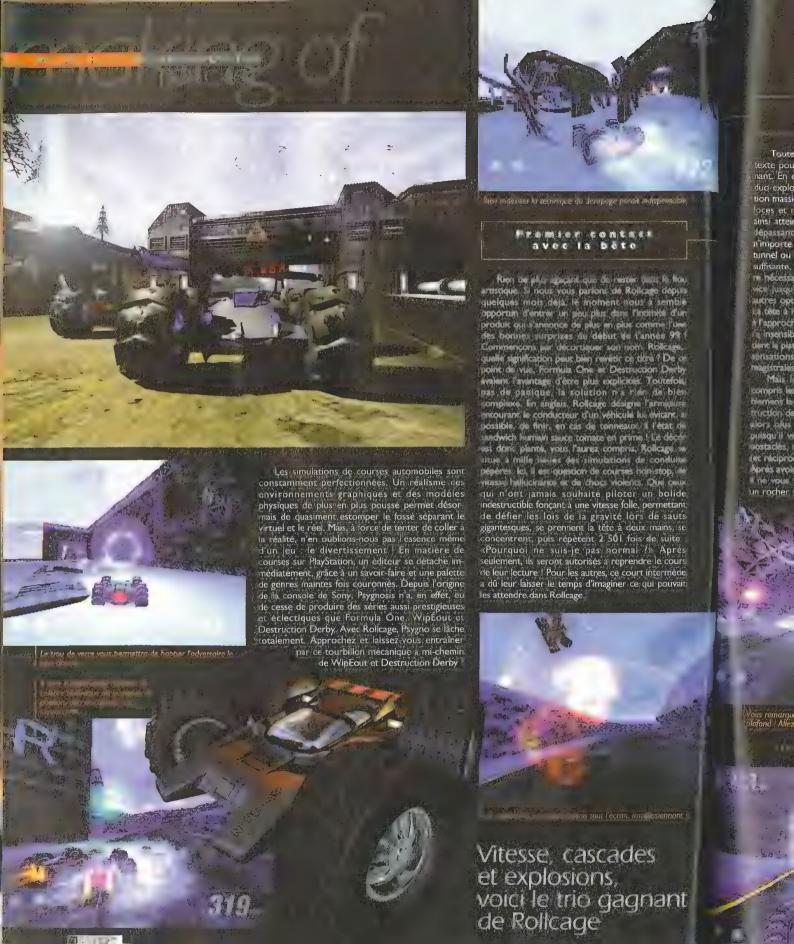
les.

uis,

it le

alcie

errs



Des atouts renversants

Toutefois attention, la vitesse n'est ici qu'un prétièxe pour rendre Rollcage encore plus impressionant. En effet, la principale innovation repose sur le duc explosif constitué par les cascades et la destrucion massive de la plupart des éléments du décor. Veleces et nerveux les bolides de Rollcage pourront ans atteindre, sans difficulté, des pointes de vitesse depassant les 500 km/h et permettant de coller a n'importe quelle surface. Que ce soit un plafond de tunnel ou bien une paroi incurvee, si votre vitesse est suffisante, toutes les acrobaties seront autorisées voie nécessaires. Car, les programmeurs ont poussé le vice jusqu'à disposer de nombreux accelérateurs et autres options dans les recoins les plus inaccessibles, la tête a l'envers // Très souvent l'On accelère, puis, a l'approche d'un tunnel ou d'un relief escarpé, on vire insensiblement le véhicule afin que ses roues mordent la piste. La suite se resume en une succession de sensations extremes conclut généralement par de ragistrales séries de tonneaux.

le flou depuis emblé

é d'un

l'une 99

cage..

De ce

Derby

tefois bien

ant, si

tat de

décor

ige se iduite

op, de

ceux olide ettant

sauts ns. se

pres

mede

ouvait

nt

Mais le point fort de Rollcage, qui soufflera y compris les plus réfractaires d'entre vous, est indéniablement la variété des situations qu'entraîne. la destruction de la plupart des éléments du décor ! Il n'est alors plus uniquement question de suivre la piste, puisqu'il vous faudra désormais composer avec les obstacles, naturels ou non crées par vos adversaires (et réciproquement). Pour y parvenir, suivez le guide. Après avoir récupéré quelques sympathiques missiles, il ne vous suffira plus que de locker un bâtiment ou un rocher surplombant la piste pour le voir s'écraser



Rollgage propose un cocktail détonant entre Destruction Derby et WipEbu.





sur le parcours, entrainant, avec de la chance (et de habitude ensuite), la perte de vos pauvres adversaires. Il existe donc, dans Rollcage, une certaine dimension tactique inédite dans le genre. En effet, si Destruction Derby avait ouvert la brèche des luttes pare-chocs conte pare-chocs et WipEout introduit les missiles anti-concurrents. Rollcage transceride les deux concepts, en proposant des courses aussi speedées et renversantes que spectaculaires et dangereuses!

Un arsenal détonant

ouant à fond la carte de la déstruction massive. Kollcage se devalt de posseder un arsenal a la hauteur, jugez plutôt. Le bouclier englobe votre véhicule tout en le protégeant durant les collisions avec vos adversaires, les bâtiments, les débris et le reste du décor. Le gauchissement temporel ralentit, quant à lui, tous les autres concurrents. En outre, son activation donne lieu à une modification de l'environne ment qui se trouble, le tout renforcé par l'apparition de couleurs carrément psychédéliques. En ce qui concerne le trou de verre, ce dernier s'ouvre à l'avant de votre bolide et tente de happer l'adversaire qui vous précède, le reléguant ainsi à perpète. Le mis-sile balai vous permet de lancer une rafale de trois roquettes décrivant des spirales droit devant vous et balayant tout sur votre passage. Le cas des missiles guides se révèle des plus intéressants puisqu'ils se cal'ent sur un élément du décor susceptible d'être dé-truit. En faisant s'écrouler au bon moment, l'élément cible, vous parviendrez à lourdement entraver le cheminement de vos adversaires. N'en oublions pas le verglas qui, en tapissant la piste d'une épaisse couche de glace, fait valdinguer les poursuivants indélicats.



LE MOTION BI UR ?

Les astuces de développement permettant de lisser artificiellement les graphismes PlayStation se répandent de plus en plus Pour Rollcage un effet baptise avec delicatesse motion blur a ete mis au point troublant finement les textures afir de proscrire tout effet de pixellisation indés rable. La contrepartie visuelle ne se fat pas attendre à grande vitesse de courtes traînées s'affichent apportant un cachet hypnotique au soft. Toittefos, sachez que pour la version définitive, cette optior sera sur «off» par defaut, ceux qui souhaiteront s'envoler pour un autre univers devront donc visiter le menu de configiration au prealable.





ENTRETIEN AVEC STUART TILLEY, PRODUCTEUR DE ROLLCAGE

ales originaux, de quelle manière a-cal e nerge

stoart Tilley. L'idee de départ est apparue après avoir passé des heures et des heures à jouer à Sepa Rally (Saurn). Le chef réalisateur Stephen Bennett et moi-même, nous nous étions délà souvent entretenu au sujet d'un jeu de courses utilisant des armes. Mais le principale difficulté était de parvenir à allier origina-ité et fun ! Maintenir l'excitation du joueur jusqu'à la ligne d'arrivée, voici notre objectil

Depuis les premices du devaloppement, de nompreuses voix s'élèvent déclarant que Rollcage n'est qu'un «Wipéout sur roues» l'Votre réaction

Quel honneur d'être comparé à une référence telle que WipEout! Toutefois, nous pensons que Rollcage a quelque chose de plus à apporter au genre. Dès que vous poserez vos mains sur la manette, vous vous en rendrez compte. Diriger des bolidés indestructibles et sur armés sans souci des tracés et de la gravité. confère toute son originalité à Rollcage. Vous allez enfin découvrir ce qu'une course non-stop tous

Aprê de 1000 nous revélér vos principales satisfactions (

La gestion des armes me semble avoir été partiquie rement bien intégrée. Les huit différents atouts ne sont pas uniquement visuellement impressionnants, ils ajoutent une dimension supérieure au gameplay. Ima ginez un peu les luttes serrées entre anns s'adressant mutuellement de délicats missiles dans les roues Et la balance arcade/simulation ?

le pense que le moteur 3D ainsi que le système de isions comptent parmi les meilleurs jamais vus sur PlayStation. Vous n'en reviendrez pas, en voyant la complexité des modèles physiques des voitures. Les réactions ultra réalistes des bolides combinées à la possibilité de rouler à plus de 500 km/h au plafond des auniels, procurent un plaisir de jeu unique à Rolleage. La vitesse hallucinante na pas coujours fait bon voisi-

à (rouver e bon equilibre ! En effet, reussir à atteindre le juste équilibre entre presse et jouabilité fut le point le plus délicat à prorammer. Au départ, nous avions conçu des modèles

nage avec une bonne maniabilite. Etes-vous parvenus

physiques permettant aux voitures d'atteindre 300 km/h départ arrêté en l'seconde l'C'est alors à ce moment que nous avons réalisé l'ampleur de la tache si nous souhaitions que le jeu demeure jouable.

Vorte acture coulr sorry on retre structure.
Pour commencer, nous nous sommes employes a renforcer l'adhérence, afin que même à 500 km/h, il resté possible de diriger avec précision son véhicule Ensuite, il fut assez simple (!) d'incorporer les autres éléments de conduite propres à chaque voiture jus-qu'à ce que nous soyons satisfaits du résultat.

Considérant votre projet initial, existent les des élé ments que vous n'avez pu inclure à cause de limita-

Hum. A vrai dire, on pourrait recenser environ un million d'idées que j'aurais encore souhaité inclure dans Rollcage, comme un rétroviseur permettant d'apercevoir les missiles en approche, proposer des effets speciaux encore plus impressionnants ou bien des cascades plus nombreuses. Malheureusement, la vitesse d'animation à 30 images/sec, n'aurait pas suivibien que prevu nom une commercial sation en avril 99, Rollcage semble déjà achevé: Souhaitez-vous encore apporter des éléments supplémentaires

Fini / Pas tout à fait. Il nous reste encore à implémenter quelques circuits. Ce travail intervenant en dernier, les designers connaissent à fond le système de jeu, ce qui leur permet de créer des pistes passionnantes. Après tout, personne ne voudrait participer à des courses rasoir, n'est-ce pas ?

Nous nous en occupons en ce moment même. La version finale comprendra ainsi un niveau de difficulne éleve, vous mettant aux prises avec un myste-rieux pilote. En tout cas, je peux vous assurer qu'il faudra vous accrocher avant d'ouvrir les bonus cachés de Rollcage!

Sans hésitation, Rollcage s'adresse à tous ceux qui apprécient les jeux de courses allant de WipEout à Gran Turismo. Facile à prendre en main, la difficulté progressive rassurera les néophytes, tandis que les oueurs confirmés auront fort à faire avec les cir cuits cachés et le challenge en hard!

l'espère sincèrement que Rollcage plaira à ceux qui aiment éprouver des montées d'adrénaline en jouant à un jeu vidéo.









ponse

i de la

hique

la très ier les

ie vous es amis

Vitt

le sitôt.

orès de semble

юп са

race a

ur 3D iement

plus en

ord k

en de

raint du Total

il est

r trop

pipes

un des

u sor

meme

dre un Her un ourrait

ue ra

gre i npres-

tention e nomiga, Jares tels ou l'in

Bugs Bun

APRES TINTIN, LES SCHTROUMPES,

ASTÉRIX ET LUCKY LUKE, INFOGRAMES

S'ATTAQUE AUX LOONEY TOONS, BUGS

BUNNY : LOST IN TIME EST LE PREMIER

JEU D'UNE - LONGUE - SÉRIE PRÉVUE

SUR PLAYSTATION. IL MET EN SCENE

LES CÉLEBRES PERSONNAGES DES

DESSINS ANIMÉS WARNER À

COMMENCER PAR BUGS, LAPIN

DÉJANTÉ. LA FRENCH TOUCH

S'EXPORTE AU PAYS DES CARTOONS

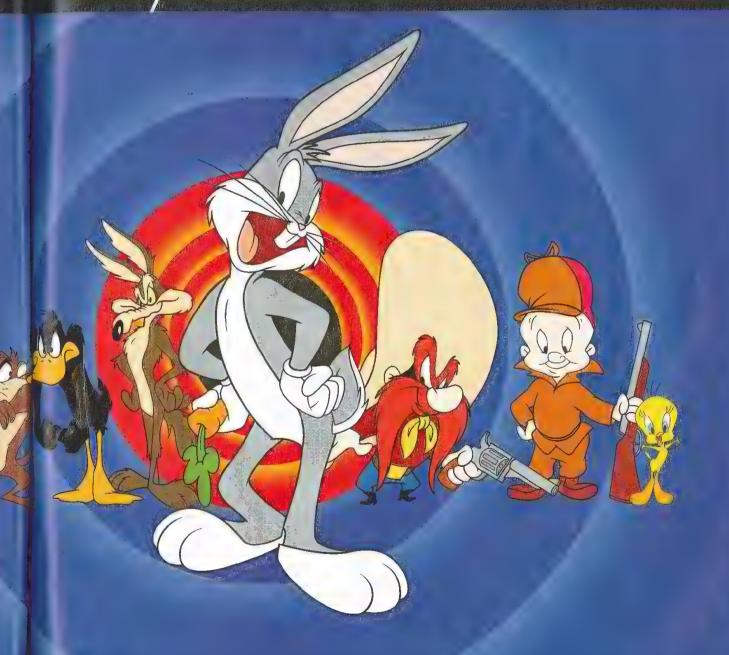








mogrames au service de la Warner My : Lost in time





ENTRETIEN AVEC **DENIS LACASSE**, CHEF DE PROJET CHEZ BEHAVIOUR INTERACTIVE AU CANADA

Développeurs accros d'un lapin.

Situé à Montréal au Québec, Behaviour Interactive s'est progressivement imposé comme spécialiste des softs comportant des personnages issus de bandes dessinées ou de dessins animés. On lui doit, par exemple, Jersey Devil, titre qui, sans avoir étémarquant, fait preuve d'une certaine originalité. Pour en savoir plus au sujet de Bugs Bunny Lost in Time sur lequel l'équipe travaille actuellement, nous avons questionné Denis Lacasse, son responsable

Time

Wells.

ôle du

Chuck

oques eu de

r plus ent le

de la

inées

ins de

gs ne

er suc

Bugs

n. Un

s sûr.

PlayStation Magazine: Cela fait combien de temps aujourd'hui que vous bossez sur le jou? Denis Lacasse: Le projet a démarré au début de l'été.

dernier. Sa sortie est annoncée pour le courant de l'été prochain. Une année pleine se sera écoulée, entre a première ligne de codes, le premièr croquis et la commercialisation du titre. Nous sommes confiants, Bugs... ne souffrira pas de retard

Comment étes-vous entres en contact evec

Infogrames est le distributeur de Jersey Devil en Europe. Ses dirigeants en ont aimé le style, proche du dessin anime. Ayant acquis la licence des Looney Toons, ils ont fait appel à nos services, en toute logique. Nous avons soumis un design et un scenario qui a été approuvé. La suite, vous la connaissez

Travailler avec Warner Bros n'est-il pas contraignant C'est Infogrames qui gère les relations avec le studio hollywoodien. Nous nous inspirons de leur travail pour réaliser le jeu. En clair, le seul lien que nous ayons avec la Warner réside dans les dessins animés que nous regardons en boucle

Est-ce que chaque membre de l'équipe a depuis, adopté un Japan chez lui (

Non, car j'al un aigle qui s'est récemment échappe de sa cage. Yous pouvez imaginé ce qu'il est advenu des lapins que certains pouvaient élever chez eux.

La vivisection, c'est votre atruch?

Oui, a condition que les sujets soient des journalistes. Pourquoi aimez-vous autant Bugs Bunny

Ce personnage dégage un humour communicatif. Les grands et les petits, tout le monde en profite. Je dois o avouer que, même après avoir vu une farce plusieurs fois de suite, je ris. Il y a tellement de subtilité dans l'action et les dialogues.

Pourquoi consez vous que Bugs Bunny fasse un bon

Son humour, ses sarcasmes, sa bonne humeur, sa reputation... Bugs est le genre de personnage auquel il est possible de faire vivre toutes sortes d'aventures Plus c'est abracadabrant, mieux c'est.

Pourquoi, salon vous, Bugs., plaira autant aux jeunes joueurs qu'aux plus âgés !

Son atmosphere, ses personnages mythiques, son humour, ses situations incongrues, sa bande son ses graphismes variés et colorés, son côté cartoon ses énigmes délirantes, sa facilité d'accès. En quoi Bugs Bunny vous ressemble enl ?

Oh moi... l'ai des cheveux gris, Le reste devrait suivre bientôt.







LA PAROLE

«Cette licence et les produits qui en découlerant démontrent qu'Infogrames est possé maître dans l'art de créer des leux mettant en scène des personnages de bandes dessinées ou de dessins animés. Dans le cas présent, la reconnaissance de nos compétences s'effectue à l'échelle mondiale. Bugs Bunny, pour ne citer que lui, est un héros universel.»

«Le fait de pouvoir inclure les Toons des studios Warner dans des jeux ouvre de nouvelles voies. L'humour proposé sera sensiblement différent de celui, plus dassique, qui caractérise nos productions actuelles. Le second degré est effectivement omnibrésent dans les productions de Tex Avery et de Chuck Jones. Nous sommes donc déterminés à en faire bon

«Infogrames peut se targuer d'avoir gagné un parl difficile. Nous avons raflé un marché a priori réservé aux Américains.

C'est psychologiquement important. Pourquoi Warner a-t-il signé avec nous ? Parce que le studio a préféré miser sur notre potentiel en matière de créativité

«Dernier détail, l'aspect financier. L'accord conclu promet de générer des dizaines voire des centaines de millions de dollars de chiffre d'affaire. Cela va permettre à infogrames de grandir encore plus. Un bon point pour la French Touch ou détriment des gros éditeurs onglais et américains.»

l N G Par Julien Chièze

Malgré l'immense succès remporté par

Final Fantasy VII, la plupart des

éditeurs demeurent frileux à l'idée

de publier un jeu de rôles dans

l'Hexagone. Afin de tenter d'amorcer

définitivement la dynamique, Sony a décidé

de s'investir personnellement, en publiant

l'ancien (sorti au Japon depuis plus d'un an et

demi !), mais non moins excellent, Wild Arms.

Aventuriers de tous les horizons unissez-vous

afin de rétablir la paix dans le royaume de

Filgala. L'histoire peut enfin se répéter...

EDITEUR : SONY C.E. - DISPONIBLE EN JANVIER





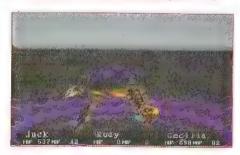


WILD ARMS





Voici le menu des objets specifiques a chaque heros. Lorsque vous les aurez tous, c'est que vous serez très proche de la fin l





FICHET	ECHNIQUE
GENRE	RPG
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (I BLOC)
SON EN	STÉRÉO
	VOUS VOUS HABITUEZ AU SYSTÈME DE COMBATS.



Une photo de famille de vos pires adversaires. Rien de bien réjouissant.

Qui ne se souvient pas des longues nuits passées sur le fabuleux Final Fantasy VII ? II y a un peu plus d'un an, ce chef-d'oeuvre bouleversait des milliers de joueurs, découvrant avec ravissement un genre jusque là réservé à un noyau dur de fans : le jeu de rôles autrement appelé RPG par les spécialistes ! Une douzaine de mois plus tard, la situation n'a guère évolué. Et pour cause, mis à part Breaf of Fire III, en 1998, aucun RPG n'a vu le jour sur PlayStation en France! Pourtant, allez savoir pourquoi (probablement une question d'alignement de planètes ou quelque chose dans le genre), l'année 1999 s'inscrit dans une meilleure trajectoire et ce, grâce à la sortie de Wild Arms issu directement des studios de Sony Japon. Quoi qu'il arrive, vous aurez donc au moins un véritable RPG à vous mettre sous la dent cette année, en espérant toutefois que la dynamique ne s'arrête

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Oubliez... Effacez de votre mémoire les moindres souvenirs du prospère et fertile monde de Filgaia ! Si, jadis, les esprits de lumière, connus sous le nom de Gardiens, possédaient encore a force d'étendre leur aura protectrice sur l'ensemble du royaume, cette époque semble désormais révolue Oubliez... Richesse et joie ont déserté ce monde damné, lors de l'invasion des démons d'acier. Afin de survivre, les trois races de Filgaia ont tenté de s'unir. Ainsi, les Gardiens, les humains et les mystérieux Elws combinant la magie à la technologie, se dressèrent face aux hordes démoniaques. A force de sacrifices, cette triade désespérée parvint finalement à repousser l'assaut du Mal jusqu'aux frontières arctiques du royaume où ce dernier s'évanouit. Oubliez... Malgré la victoire, le prix à payer s'avéra phénoménal. Aucune des différentes contrées de Filgaia n'avaient été épargnée. La désolation et le chaos régnaient, entraînant alors la folie des rares survivants de



La mort du roi marque le ventable lancement de votre



Une option bien sympa permet de reconfigurer toutes les icônes ainsi que les encadrés.



l'espèce h pandirent un si pito décidèren rant ainsi De leur c quasi total bats et fur protection Elws, les h tir seuls u ruines. Ou depuis cet l'instar du relevée de plus qu'un définitivem d'étranges royaume. F planète, His leur riposte tendant le i

inconscient





UN VALEUREUX TRIO

Un conseil : respirez un grand coup car l'aventure dans laquelle Wild Arms yous entraîne ne souffrira d'aucun temps mort. L'une des principales particularités de Wild Arms est de vous glisser dans la peau de trois personnages aux compétences et habilités bien différenciées. Contrairement à Final Fantasy VII, les particularités sont tellement importantes, qu'il sera indispensable que vous appreniez à constamment jongler de l'un à l'autre des personnages, afin de vous dépêtrer des situations les plus inextricables. Mais commençons, sans plus tarder, les présentations. Malgré son rang de fille du monarque d'Adlehyde, Cécîlia préfère se battre pour son royaume plutôt que de rester les bras cro sés à attendre la fin du monde. Possédant le pouvoir de communiquer avec les Gardiens, la jeune princesse maîtrise aussi la magie. Pour ses 17 ans, une grande réception l'attend au châ teau de son père, mais les événements lui laisseront-ils le temps d'en profiter ? Du haut de ses 15 ans, Rudy est le cadet du groupe. Possédant un passé trouble, ce jeune homme a déjà sillonné Filgaia dans ses moindres recoins. Ses différentes rencontres ont forgé son caractère et lui ont permis d'acquérir une expérience ainsi qu'une maturité rares pour son âge. En outre, Rudy s'impose comme le seul membre de votre groupe à maîtriser les armes à feu, talent jusque là réservé à la civilisation oubliée des Elws, étrange... Jack et son compagnon le rat Hanpan se révèlent être d'authentiques chasseurs de trésors. Maniant l'épée comme personne, Jack possède une dextérité à toutes épreuves lors





Des souvenirs de votre jeunesse insouciante, près de votre père spirituel.

LA PHOBIE DU RPG EN FRANC

Au Japon, les RPG sont une vé ritable institution. Pas un mois ne s'écoule sans qu'un ou plusieurs titres voient le jour. Bien sûr, ne vous méprenez pas, cette avolanche ne charrie pas que des jeux à la réalisation et à l'intérêt du best-seller de Squaresoft, Parallèlement, depuis près d'un an, le phénomène RPG commence à prendre son essor aux Etats-Unis. Alors pourquoi l'Europe reste-t-elle, à ce point, à la traîne ? En France, après plus de 3 ans d'existence, la PlayStation n'a, en effet, accueilli que 3 véritables RPG (FFVII, BoFIII et Wild Arms) | II apparaît flagrant que le vieux continent et. bar extension, l'Hexagone semblent être le cadet des soucis des éditeurs de RPG. Résultat : des approximotions de traduction, mais surtout des délais d'adaptation incroyablement longs, rendant techniquement dépassés des titres de qualité lors de leur sortie initiale. , Attention Messieurs les éditeurs, car les fans (un noyau plus étendu qu'il n'y paraît), las-



es ac cette politique mebte, se rahattent en masse sur les versions U.S. (accessible car en anglais) sortant, elles, que quelques mois après leurs équivalents nippons. Ainsi, les géniteurs de Wild Arms viennent de sortir Legend of Legaio (cf Costing PM26) qui atteindra les U.S.A. dès le 5 ianvier, soit moins de trois mois après la version japonaise! Que Jes traductions françaises prennent du temps et nécessite un lourd investissement est indénable, mais il sergit dominage d'être les seuls au monde à ne pouvoir en profiter... décem-









l'espèce humaine. L'avidité et la cruauté se ré-

pandirent telle une traînée de poudre. Devant

un si pitoyable spectacle, les Elws désemparés

décidèrent d'abandonner le royaume, accélé-

rant ainsi le déclin irrémédiable de la panète.

De leur côté, les Gardiens avaient sacrifié la

quasi totalité de leurs pouvoirs, lors des com-

bats et furent oubliés en peu de temps. Sans la

protection des Gardiens, abandonnés par les

Elws, les hommes de Filgaia allaient devoir rebâ-

tir seuls un monde dont il ne restait que les

toutes





La situation semble des plus compromises,

La puissance des golems est infinie.

LA NOUVELLE GRANDE AVENTURE DE LA PLAYSTATION

Ce marchand ambulant vous proposera de changer le nom de vos héros. A prendre ou a tasser



des combats. A 27 ans, sa quête du pouvoir absolu passe obligatoirement par l'annihilation des démons d'acier !

Après un bref prologue, au cours duquel vous devrez réunir les trois héros à Adlehyde, l'aventure pourra enfin débuter.

DES BASES CLASSIQUES MAIS EFFICACES

Wild Arms appartient à la catégorie des RPG. Attendez-vous donc à pénétrer dans une aventure de longue haleine au scénario évolutif truffé de rebondissements. Ainsi, les fans de FFVII retrouveront avec joie l'alternance entre recherches et combats par tour. Toutefois, contrairement au titre de Squaresoft, Wild Arms opte pour une représentation graphique en 2D lors de vos déplacements, puis en 3D pour les combats. Attention donc, à

ceux qui ne vivent que par les images de synthèse et les décors somptueux réalisés sous station de travail Silicon Graphics. Ici, Sony nous offre un RPG plus traditionnel mais tout aussi efficace dans l'ensemble. Les villages ainsi que les donjons possèdent un habillage soigné et riche en détails. Une fois de plus, il est à noter que l'Heroïc Fantasy côtoie les influences hi-tech, afin de créer une atmosphère trouble où la chaleur des forteresses médiévales contraste avec la froideur de l'acler symbole des démons.

COMBATTRE SANS CESSE POUR LA LIBERTÉ

Le bestiaire de Wild Arms se révèle des plus impressionnants. En effet, on peut estimer à plus d'une cinquantaine le nombre de monstres différents que vous aurez à affronter. Que les plus belliqueux d'entre vous se rassurent, des combats il y en aura et à un point tel que vous risquerez l'indigestion ! Eh oui, on ne déroge pas à la fameuse règle du combat aléatoire qui arrive dont ne sait où. Si les néophytes risquent d'être pris au dépourvu au début, après quelques joutes, ils prendront rapidement l'habitude. Pour les y aider, le système de combats mis au point pour Wild Arms bénéficie d'une ergonomie quasi intuitive. Chaque action est représentée sous forme d'une icône (pour l'attaque directe. c'est un poing, la protection, un bouclier, les coups spéciaux, une étoile, etc.). Il vous suffira donc de sélectionner tel ou tel menu afin d'accéder à la liste de coups ou d'objets. En prime, un bandeau explicatif viendra s'ajouter par une simp e pression du bouton triangle, pour vous indiquer la nature de l'option sur laquelle vous vous situez. En outre, pas de panique, vous disposerez de tout votre temps pour élaborer vos tactiques, puisque pendant cette période l'ennemi demeurera inactif. Pratique et efficace. Lors de ces combats à répétition,



vous rem jets, mais cumulés, jours plus me s'ils s fronteme négligez d rait votre

Mais
Wild Arr
dont vou:
aissait pr
quemme
deux fené
vous laiss;
personnas
saire que
à ses pou
instant Ru
sa chute,

La force de

DESIGN LES

R GINALITE Un

qui i certa

vous remporterez de l'argent, parfois des objets, mais surtout des points d'expérience qui, cumulés, vous permettront de devenir toujours plus puissant. Vous l'aurez compris, même s'ils peuvent paraître rébarbatifs, ces affrontements sont la clef de votre réussite, les négligez ou fuir chacun d'entre eux entraînerait votre perte!

ie syn-

s sous

Sony

is tout

es ainsi

soigné

est à

es in-

sphère

nédié-

r sym-

ele des

t esti-

ore de

affron-

ous se

t à un

n!Eh

gle du

où. Si

épour-

pren-

aider,

pour

quasi

e sous

recte.

er, les

suffira

n d'ac-

n pri-

er par

, pour aquelle nique, pour cette atique

tition.

DES IDÉES INTÉRESSANTES

Mais là où se distingue particulièrement Wild Arms, c'est sans doute par a manière dont vous guiderez les trois héros. Comme le laissait présager le prologue, le trio sera fréquemment séparé. Lors de ces séquences, deux fenêtres s'ouvriront aux coins de l'écran, vous laissant entrevoir la position des différents personnages. Par exemple, il sera parfois nécessaire que Cécilia parte ouvrir une porte, grâce à ses pouvoirs magiques, tandis qu'au même instant Rudy fera exploser un rocher qui, dans sa chute, actionnera un mécanisme permettant à Jack de traverser une zone

située deux étages en contrebas! Vous avancerez alors par intermittence. En appuyant sur le bouton Start, your pourez ainsi changer de personnage et débloquer différentes situations pour, au final, yous retrouver généralement face... au poss, Ze ennemi, celui qu'il faudra abattre à tout prix !





Il existe donc une véritable interaction entre les trois héros qui s'entraident, le choix de celul à interpréter étant donc absolument conditionné par les situations rencontrées. La présence de nombreuses énigmes au cours desquelles vous devrez pousser, tirer des blocs, allumer des lanternes grâce au briquet de Jack, détruire de faux murs avec les bombes de Rudy ou bien stopper le feu via la carafe de Cécilia seront légion. Ces épreuves, complètement absentes dans FFVII, apportent indéniablement un intérêt supplémentaire à Wild Arms.

En somme, Wild Arms s'impose comme un excellent RPG qui, s'il n'avait pas tant vieilli techniquement, tiendrait du chefd'oeuvre. Voilà plus d'un an et demi que le titre est disponible au Japon! On ne regrettera donc qu'une chose : qu'il nous arrive si tard.

TERRE, OCÉAN

■ 1 existe 3 mayens de trans bort dans Wild Arms (sons compter la très precieuse marche à bied). La premier vous menera en mer, a bord dun magnifique galion Ensuite, viendra le tembs. non pas des rires et des chants. mais du pilotage de goiem ! L'un de ses principoux avantages 1 n'y aura blus de combats Enfin, pour finir en beaute, l'oiseau de feu attendra les plus persévé rants d'ertre vous. Grâce a cet



ovion, vous combinerez vitesse et tranquillité Un engin plus pratique que le métro donc!





TROIS HÉROS ET TROIS STYLES DE JEU POUR UN EXCELLENT JEU





OUR QUEL PUBLIC ? Ceur qui avaient apprécié FFVII pour autre chose que ses graphismes découvriront là une nouvelle grande aventure.



La force de frappe de Rudy est incomparable

WILD ARMS - 349 F

Les décors 2D sont assez fins. Les différents personnages et monstres ont un look sympa.

Un jeu de rôles classique mais



A part le thème des combats, un rien soûlant, les musiques et bruitages sont de bonne facture.

Le système de combats bien



DUREE DE VIE ______ Les jeux de rôles sont réputés pour leur durée de vie, à toute épreuve.

Un mélange 2D/3D accusant un peu le poids des années (le jeu était sorti au Japon en 96 !).

qui înnove tout de même sur certains points.

pensé s'avère idéal pour les nėophytes. LE COMPARATIF: MOINS BON QUE FINAL FANTASY VII, BIEN MEILLEUR QUE BREATH OF FIRE III.

PLAYSTATION 91

Maudits Chinois ! Non pas qu'on en ait vraiment contre eux et leur gigantesque muraille... Simplement, le jour où ils ont inventé le concept de «casse-tête chinois», et bien, ce jour-là, ils auraient dû s'abstenir !

Bref, amateurs de jeux creuseméninges, Devil Dice est pour vous.



l ecran nenu Commencez par le node prizzle, avant de passer cu mode trial ou nattle.

EDITEUR : SONY COMPUTER FRANCE DISPONIBLE EN JANVIER



FICHLI	ECHNIQUE
GENRE	CASSE-TETE
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBLITEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	DE I À 5
MIVEAUX DE DIFFICULTE	AUCUN
CONTINUES	INFINIS
MEMCRY CARD	OUI (I BLOC)
SOVEN	STÉRÉO
APRES UNE	C'EST LE PIED SOUS LA
DEMI-HEURE DE JEU	CAMISOLE (DE FORCE) !



Sauvegarci z votre progression e i mode puzzle, et continuez de griller des nei rones à tout-va l

Devil Dice est le genre de soft qui ne paye pas de mine. Il suffit pourtant d'y jeter un œil pour s'y intéresser et terminer la journée scotché devant l'écran. Les Anglais parlent d'«addiction». Le terme français correspondant est «accro». Devil Dice rend effectivement accro le plus sain des joueurs. Le concept est novateur, DD (pour les intimes) propose d'incroyables parties de dés à six faces. Pour piger, mieux vaut sulvre le mode tutorial ou lire les lignes qui suivent. Comment gagner ? La question est simple, la réponse énigmatique: dans DD, on ne gagne pas, on perd. La tête et la partie. Quel est le but du jeu alors ? Il s'agit de tenir sur la durée ou de résoudre des puzzles en prenant son temps - et son pied. Le marathon de Lulu vient de débuter.

DICE

MOI PAS CAPTER

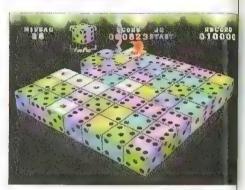
Mode d'emploi. Les développeurs ont récité pendant des heures, voire des journées entières, l'adage suivant : «Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?» L'écran soumet un plateau composé de cases. La vue est de trois quarts, légèrement en surplomb. Il est, par ailleurs, possible de changer les angles de vue. Sur le plateau sont disposés des dés et un petit bonhomme. Ce personnage, qui fait l'objet d'un paragraphe ultérieur, est votre valet de course. Perché sur un dé, Lulu (nous le nommerons de la sorte) est libre de le déplacer dans n'importe quelle direction. Pour ce faire, il marche et le dé pivote. Dès lors, sa face supérieure change. L'objectif premier est de combiner plusieurs dés, afin de les faire disparaître du plateau.

MAIS ENCORE !

Pour éliminer des dés, ceux-ci doivent impérativement se toucher par la tranche et non pas en diagonale. Il est, en outre, obligatoire de réunir des faces supérieures identiques (les 2 vont avec les 2, les 3 avec les 3, etc.). Enfin, les dés ne se désagrègent que si le chiffre présent sur la face supérieure correspond au nombre de dés contigus. Petit exemp e. Pour éradiquer trois dés, le seul moyen est de réunir trois dés



Lorsque le plateau se recouvie de des vous avez perdula partie. Fout vole alois en éclat



CAPTIVANT CASSE TE LE CHINOIS



Cinq dés avec le chiffre 5 app se sur ai face superieu e sont post aposés de qui les ellurane



Pas Leson in tire ie montas vous in compresional nen Mercion on pione intodal sum annal popernist de rous cap ei

Seul contre dur de fanc

"dont la faci posée (visil un «L». Si poursuivre des «chaîne progressive trait définie dé. En le pl sent et si l dé est un s'écroulera

Le prin être facile d les dévelop



Lulu, le vaici pas, il crie to



Lu, il a gagne bo ir eux

DEVIL DIO



A des a
Schools
nécessa
LE COMPAN

92 PLAYSTATION
MAGAZINE



dur de faire regner l'ordre

dont la face supérieure est un 3. La figure composée (visible à l'écran) est au choix un «l» ou un «L». Si Lulu le lutin est un crack, il peut poursuivre l'opération et créer ce qui s'appelle des «chaînes». Pendant que les dés disparaissent progressivement de la surface (et avant leur retrait définitif), Lulu peut grimper sur un autre dé. En le plaçant à côté de ceux qui s'évanouissent et si la surface supérieure de ce nouveau dé est un 3 (pour garder l'exemple), celui-ci s'écroulera également.

DES POINTS. PAS DES POINGS

Le principal défaut de DD est de ne pas être faci e d'accès. C'est sans doute pourquoi les déve oppeurs ont inclus un mode tutorial



Lulu, le voici. Il a l'air sympa comme ça. Ne vous y fiez pas, il crie tout le temps et joue trop souvent aux des



Lui, il a gagné ! Les autres, ils ont perau. Dommage

pour piger le schmilblick (et encore). Conseil de pote : puisque vous n'y arriverez pas du premier coup, tentez d'abord votre chance en mode puzzle. Dans ce dernier, yous bénéficiez d'un nombre de coups (déplacements de dés) limités afin de les éliminer du plateau. Plus confiant, plongez-vous dans le mode trial, vraie course contre la montre ! Des éclairs jaillissent du ciel, faisant apparaître des dés pendant que Lulu s'évertue à créer des combinaisons insensées.

CONVIVIAL

Reste le mode «un pour tous et chacun pour soi». Eh oui, la guerre est le lot de DD! La guerre des nerfs, certes, mais aussi celle qui oppose plusieurs Lulu de couleur. Grâce au multitap, jusqu'à cinq Lulu sont admis dans l'arène. Sans quoi, vous pouvez également batailler contre l'ordinateur. Détail croustillant, lorsqu'un adversaire se trouve coincé sur un dé descendant, votre Lulu (lui-même posté au sommet d'un dé) peut lui «rouler dessus». La manœuvre a pour résultat de faire couiner le malchanceux réduit à l'état de crêpe bretonne. Ultime précision, DD comprend des dés aux propriétés diverses. Les développeurs ont tout naturellement imaginé des dés de bois, de fer (immobiles), de glace (glissants) en plus des dés «normaux». Bonjour la durée de vie et bon courage Lulu!

AU SUJET DE LULU

Design soigné, interface intuitive, jeu convivial autant qu'original, limite captivant, DD serait presque une perle... S'il n'y avait pas l'incontournable Lulu! Troil inventé par une styliste nippone sous acides, Lulu gambade en poussant des cris à faire craquer - nervous breakdown le Dalai-Lama lui-même! La présence de ce nain de jardin sous amphétamines plaira aux allumés du ciboulot et aux nanas (sans lien logique entre les deux termes).

To comment face pour éliminer en sept coups une sèrie de quatre dés 🔳

Quatre des separés géographiquement et sept coubpour les faire disparaître

Placez le dé situe le plus a droite sur l'écran contre les autres





Replacez-vous sur le premier de det lacé et pastez-vous sur la gauche





Utilisez le dé adjacent au de Jepace précedemment et nantez d'une case vers le haut





Il reste quatre coup. thirting une figure en forme de «1) avec le de itié un haut à droite titus coups, il en reste un.

Retournez le dernier de pour fant mariante me bree apenell emarcuse an nffic 4 la série est



En mode trial, Il faut etre rapide et efficace. Une course contre la montre et une insoutenable guerre des perfs



ONVIVIAL ORIGINAL, INTUITIAL FUNAL

Réserve aux passionnes patients. Ici, on ne terrasse l'adversaire qu'à coups de neurones.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

TER

QUITTER

MUSIQUE ET SON L'interface soignée et le look

des personnages rendent le tout attravant.

A des années lumière de Rival Schools, Devil Dice trouvera

Parfois technoïde, la bande son est adaptée. Les bruitages peuvent être énervants.

La prise en main n'est pas immédiate. Nous sommes

Quand on a pigé, les parties s'éternisent. Sans oublier la variété des modes de ieu...

Ce n'est pas Bust a Groove côté animation. Mais l'intérêt

nécessairement son public. dans un «vrai» univers en 3D. ne repose pas sur son look...

LE COMPARATIF: MOINS BON QUE RIEN! MEILLEUR QUE TOUS LES CLONES DE TETRIS PARUS SUR PLAYSTATION

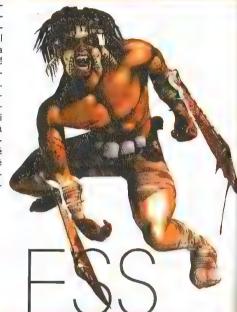
Immersion totale dans les arcanes inexplorées sur console du rituel vaudou, Fla mode - apparemment juteuse - des jeux de Akuji est un jeu de plates-formes.3D doté de qualités autant que de défauts. Visite quidée au pays ou les morts sont souvent plus vivants qu'il n'y paraît...

Depuis Tomb Raider premier du nom, de nombreux développeurs se sont engouffrés dans plates-formes 3D. Dans ce domaine, la société Crystal Dynamics n'en est pas à son coup d'essaì, puisqu'après Gex 2, elle s'est attelée au développement d'Akuji, puis de Gex 3 et Soul Reaver (voir le Making Of dans ce numéro). Bref, l'expérience acquise en matière de plateforme 3D par les équipes de développement est plutôt solide. Mais a-t-elle été réellement mise à profit pour Akuji ? Pas sûr...



Suite à un horrible rituel vaudou perpétré par son frère, le pauvre Akuji se retrouve amputé de son propre cœur. Cette ablation forcée le condamne à errer à jamais dans un monde parallèle pour le moins hostile. Dès lors, il n'a plus qu'une seule idée en tête : retrouver sa liberté perdue et se venger de son bourreau! Pour cela, il doit mener à son terme une véritable quête à travers 14 mondes infernaux. Quête durant laquelle il va découyrir les secrets ancestraux de la magie vaudou... Réjouissant programme, n'est-il pas ? Surtout qu'Akuji le jeu – est loin de faire pâle figure face à Tomb Raider III. Moteur 3D performant, graphismes fins et variés, univers riches, jouabilité bien pensée, prise en main immédiate, difficulté intelligemment dosée... Serions-nous en présence d'une intéressante alternative aux aventures de la «poumonée» Lara Croft?





EDITEUR : EIDOS DISPONIBLE EN JANVIER

ECHNIQUE

GUNRE PLATE-FORME 3D

LDITEUR CRYSTAL DYNAMICS

DIS RIBLLICUR EIDOS

CMALE DE JOUEURS

MILEAN DEDITIONET

C 15 TING ES OUI

MEMORY ARD OUI (I BLOC)

TON EN STEREO APNE: UNE ON MAUDIT LE SYSTEME DEMI-HEURE DE JEU DE CAMERA ABERRANT!

94 PLAYSTATION MAGAZINE

AKUJI TH

En fa

des jeux

tordues,

battables

peut final

Et encor

Vous serv

passage t

yous devi

éradiquan

nombreu

même dis de vos gr

certes tro chée pour

niveau, er

quer un m coudre av

Rien d genre.

vaudo LE COMPA

En fait, Akuji simplifie à l'extrême le concept des jeux de plates-formes 3D. lci, pas d'énigmes tordues, de pièges imprévisibles ou d'ennemis imbattables. Seule la taille imposante des 14 mondes peut finalement donner un peu de fil à retordre. Et encore, ils sont tous relativement linéaires, Vous serez rarement (voir jamais) coincé dans un passage trop ardu. La majeure partie du temps, vous devez sauter de rocher en échelle, tout en éradiquant les ennemis rencontrés à l'aide de vos nombreux sorts magiques (une vue «sniper» est même disponible pour un gain de précision) ou de vos griffes acérées. De-ci de-là, il vous faudra certes trouver une statuette sacrée à peine cachée pour ouvrir une porte menant à la suite du niveau, enclencher un interrupteur pour débloquer un mécanisme quelconque ou encore en découdre avec quelques boss. Mais rassurez-vous.







Le peuple de la fores de le niveau vous en







tout cela est à la portée du joueur lambda. En fin de compte, Akuji semble parfaitement adapté aux novices, intimidés par le niveau de difficulté inhumaine de Tomb Raider III. Seulement voilà, sous ce charmant programme se cache un «vice de forme». Le système de caméra choisi par les développeurs manque cruellement de bon sens (voir l'encadré Handicam) ! Ce détail d'apparence anodin dévoile toute son importance dans les phases ou le moindre faux pas vous envoie derechef ad patres. Devoir jongler sans cesse avec le paddle pour éviter de tomber dans le vide ou de perdre de vue un ennemi est une gymnastique agaçante et inutile. Ces manipulations compliquent énormément votre progression et gâchent partiellement votre plaisir. Ce défaut, ajouté à une action parfois répétitive et toujours basique, nous amène à un amer constat. Akuji avait l'étoffe d'un bon jeu, mais finalement il ne s'avère que moyen, à cause de son système de caméra déficient, Vous voilà prévenu. Alors si vous vous sentez l'âme d'un sorcier vaudou, et si le problème sus-nommé ne vous semble pas rhédibitoire, tentez l'expérience. A vos risques et périls !

HANDICAM

Le par gros défeut d'Akui, ceui qui coculte en portie ses puettes, tient dan le sitème de lamera Er effet elle-, ne suit pas les Je pleraments de voira pa scringe en temps reel mais we in temps de reto 1 de puisieurs se conjes Resultat Lusque vous fates demisour vois ne voyez plus Akuji le dos mais le tace. sam « Iv ir ce ¿ur se passe devant lar Kesiltot, cor me su letie photo, ro's power - involutairement to ober this ie vide or encore i sus her ser c un ensemi any siblen Pour remedier a ce tres



agaçart probleme, une seule solution a tiliser sails resse le polition K2 pour remettre vous meme la iniero dans ace de l'atto i Une manipriotics controls write, dont onse shall ben passe!



Akuji est triffe de passages secrets, aboutissant pour la



A COEUR ABSENT, RIEN D'IMPOSSIBLE ! TELLE EST LA DEVISE D'AKUJI

POUR OUEL PUBLIC 7 Ceux qui trouvent Tomb Raider III trop dur et trop complexe, et qui ont des nerfs d'acier

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

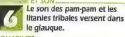
AKUJI THE HEARTLESS - 369 F



L'univers 3D temps réel distille une ambiance de qualité,

Rien de bien novateur pour le

genre. Seule l'ambiance



Très facile à prendre en main. Mars la jouabilité est mise à

Relativement long, Akuji propose un challenge évolutif mais surmontable.

Animation des décors très propre. Celle des personnages n'a rien de grandiose.

vaudou est inédite. mal par la caméra. LE COMPARATIF : BEAUCOUP PLUS SIMPLE QUE TOMB RAIDER III, MAIS AUSSI PLUS LINÉAIRE. Par Grégory Szriftgiser

Célèbre titre sur PC, parmi les jeux dits "grand public", Atlantis arrive sur PlayStation. Un nom célèbre pour un soft qui n'en vaut pas la chandelle.







Cryo. L'éditeur qui fait frémir le testeur... Depuis plusieurs années déjà, les jeux Cryo font immanquablement la une, dans les colonnes des jeux peu appréciés par la presse spécialisée... Atlantis arrive bien longtemps après sa version PC et se présente comme le parfait clone de Versailles, dans le monde fantastique de ce continent mystérieux qu'est l'Atlantide. Les adeptes de jeux tranquilles, le «grand public», comme on l'appelle, accepteront-ils de se laisser envoûter par cette aventure aux accents mythiques? Rien n'est moins sûr.

UN JEU D'AVENTURE DES PLUS SOPORIFIQUES. PARTICULIEREMENT







EDITEUR: DISPONIBLE EN JANVIER



ECHNIQUE

DISTRIBUTEUR SONY C.E.

NOMBRE DE JOJEURS I

NIVEAUX DE DIFFICULTE -

MEMORY CARD OJI (I BLOC)

GENRE AVENTURE

EDITEUR CRYO

CONTINUES SAUVEGARDES

SOM EN STEREO

AFRES UNF ON COURT APRES UNE CONSPIRA
DEMI-HEURE DE JEU TION D'UN CLASSIQUE EPROUVE.

PAS D'EXCUSES

Atlantis reprend donc le moteur fétiche dit d'«omni-3D» : il offre la possibilité de regarder dans n'importe quelle direction, avec cette sensation d'être dans un monde en 3D. Pourtant, il n'en est rien. Il s'agit d'une astuce bien pensée, à la manière des écrans de cinéma circulaires ou de la Géode. Atlantis est donc le 2e «jeu» Cryo à utiliser ce système, après Versailles. Ce dernier avait particulièrement bien marché, non pas grâce à l'omni-3D, mais à la fidélité de la reproduction et des données historiques. Atlantis, lui, n'a pas cet avantage. Dès lors, il devient un jeu d'aventure, au même titre que n'importe quelle autre fiction du genre. Et, ne pouvant plus se démarquer par le fond, les défauts de forme n'en deviennent que plus gênants...

Des défauts, Atlantis en est bourré à craquer. Et, comme (trop) souvent avec Cryo, ce n'est pas faute d'avoir travaillé et eu de bonnes idées. Du moins, sur certains points. Graphiquement, Atlantis a bénéficié d'un savoir-faire certain en design et en architecture, rendant le continent mythologique crédible et restituant à merveille (fidèlement serait-on tenté de dire)

96 PLAYSTATION

l'idée qu' mythes limites (souffrent n'ont pas Le p

Vous joi fraîchem sera le v pas très question clichés h peu d'ori un pouv danger d pour faire danger q Seules qu ponctuer poussive système p principe e de prédé choisit m objet x, u Les énigm ment fast ainsi son possible.

> d'apprécie O H

En ch ver quelq siques, pai jeu. Mais l un soft fra ment méd chargemer



Cest réussi DRIGINALITÉ

pas p

l'idée qu'on peut se faire de la technologie et des mythes atlantes. Mais la PlayStation a ses limites et, malheureusement, les décors en souffrent. La pixellisation et le manque de couleurs n'ont pas arrangé cette adaptation du titre PC.

Le plus grave, c'est l'aventure elle-même. Vous jouez le rôle de Seth, un jeune garde fraîchement arrivé. Tout d'abord, le visage, qui sera le vôtre jusqu'à la fin de l'aventure, n'est pas très charismatique... Mais l'aventure en question, non contente de faire appel aux clichés habituels du genre, n'apporte que très peu d'originalité. Conspirations visant à acquérir un pouvoir mystique, kidnapping, mise en danger d'Atlantis, etc., et il n'y a plus que vous pour faire figure d'élu pour débarrasser l'île du danger que représente la folie des hommes. Seules quelques scènes cinématiques d'action ponctuent l'aventure, d'une manière presque poussive et, au final, on s'ennuie ferme. Le système particulièrement basique fait appel à un principe extrêmement linéaire, usé par quantité de prédécesseurs antiques : dialoguer (on ne choisit même pas ses répliques), trouver un objet x, utiliser l'objet y à tel endroit, point final. Les énigmes sont des petits puzzles particulièrement fastidieux à résoudre et l'aventure suit ainsi son cours dans un calme ennuyeux au possible, sans que grand-chose permette d'apprécier l'intrigue ou l'univers.

UN POINT POSITIF ?

En cherchant bien, on peut toujours trouver quelques choses à ne pas jeter... Les musiques, par exemple, qui collent parfaitement au jeu. Mais le reste de l'ambiance sonore ? Pour un soft français, les doublages sont particulièrement médiocres, les acteurs peu crédibles et les chargements, entre chaque phrase, me font ir-

Certains décars sont de toute rémédiablement l'effet d'un dialogue entre 2 beauté. Dommage qu'ils aient tant synthétiseurs vocaux aux répliques préconsperdu en définition entre le PC et truites. Le design est réussi, avec une technolola PlayStation. gle charmante et une mention spéciale pour les bateaux volants. Mais, une fois encore, la qualité

par le mot «gâchis». Au moins, Versailles avait un côté historique, pour relever l'intérêt. Atlantis, lui, ne parvient pas à imposer sont univers mythologique. Si parmi vous, il en existe qui ont passé de grands moments sur Versailles et apprécient le principe, attendez Egypte, qui ne tardera plus et reste, de loin, le meilleur de cette série de softs. Mais Atlantis oublier !

de la définition et des couleurs n'honore pas les

travaux préparatoires sur papier... Bref, j'ai beau chercher, je reste sur une impression dominée



Les scènes comportant de l'action sont plutôt rares. L'aventure est, en effet, très peu rythmée









POUT CLUEL PUBLIC 7. Pour ceux qui aiment le calme et les histoires simplettes, à la limité.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ



ATLANTIS - 349 F

C'est le côté, sans conteste, le plus travaillé du jeu. Des décors réussis, des objets intriguants.

Mis à part le thème, il n'y a pas plus classique en aventure qu'Atlantis.

MUSIQUE ET SON

Des musiques particulièrement intéressantes qui existent d'ailleurs en CD audio.

KOLIARILITÉ L'omni-3D, ses défauts, ses qualités. L'inventaire aurait mérité plus d'attention.

Le jeu n'est pas particulièrement difficile. On progresse vite. TECHNIQUE

DURFE DE VIE

Les cinématiques ont pris un gros coup de vieux, le reste du moteur impressionne peu. LE COMPARATIF : MOINS BON QU'EGYPTE, MEILLEUR QU'ARK OF TIME.

Sport d'élite pratiqué par une minorité aisée, le golf est, une nouvelle fois, à la portée de tous, avec ce volet 99 du célèbre PGA. Astiquez les clubs et préparez-vous à tâter du Par 3 avec le célèbre Tiger Woods.



Si vous réussissez un coup très puissant, votre golfeur s'enflamme. Inutile mais joli.

Dans la série bien connue des produits EA Sports, PGA fait figure de vieux roublard. Après moult épisodes sur 16 bits, la célèbre simulation de golf a déjà eu, par deux fois, les honneurs de la PlayStation. La dernière version en date remontant - tout de même - à octobre 96, nous étions en droit d'attendre, après deux ans d'absence, beaucoup d'innovations et d'améliorations dans cette troisième édition.

Première constatation, Electronic Arts s'est offert les services du très charismatique champion Tiger Woods. Véritable légende vivante du golf, ce noir américain est devenu, au fil des ans, une star internationale, respecté pour sa réussite dans un sport habituellement réservé aux blancs. Associer le nom de PGA à ce génie du birdie démontre une nouvelle fois le savoir-faire d'Electronic Arts, pour promouvoir ses pro-



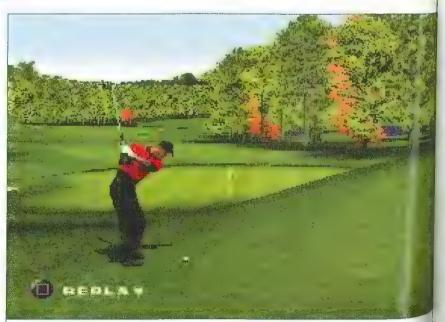
Un coup à ne pas rater, sous peine de finit avec un ater Hazard et une pénalité.



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS - DISPONIBLE EN JANVIER



the state of the s	the state of the s
Mais le systèn	Tiger Woods gère le pad analogique. ne de tir est complètement injouable.
FICIET	ECHNIQUE
GENRE	SIMULATION DE GOLF
EDITEUR	EA SPORTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	IÀ4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	



Tiger Woods s'est lui-même chargé de la modélisation des différents mouvements des golfeurs.

ous per nombre o aux diver: sibilité ou Celle-ci s gique. Exp donner u frappée ; lité de do seulement sur conso réalisme d de gérer le

Après tions, il n parcours que vous : Practice, n lement, to game (une trou, celui porte la m ras du cho

Çaye zon immac coup d'œil une brève terrain (Bu

TIGER V

intèg

98 PLAYSTATION



duits (n'oublions pas que pour FIFA, c'est David «play-boy» Ginola qui s'occupe de la motion capture des animations !). Mais passons sur ces considérations bassement marketing et intéressons-nous plutôt au jeu à proprement parler.

OPTIONS EN VRAC

Au premier coup d'œil, Tiger Woods ne semble foncièrement pas très différent de ses prédécesseurs. Les options sont copieuses et vous permettent de paramètrer à loisir bon nombre de données, allant de la gestion du vent aux diverses aides de jeu, en passant par la possibilité ou non de donner de l'effet à la balle. Celle-ci s'avère d'ailleurs complètement illogique. Explications : activée, elle vous permet de donner un effet surréaliste à la balle une fois frappée ; désactivée, vous n'avez plus la possibilité de donner un effet arrière ou avant, mais seulement latéral. Hors, tous les fondus de golf sur console le savent très bien, la richesse et le réalisme d'une simulation passe par la possibilité de gérer les effets rétros. Pfff, ça commence mal !

Après avoir passé en revue la liste des options, il ne vous reste plus qu'à définir votre parcours parmi les cinq disponibles, le golfeur que vous souhaitez incarner et le mode de jeu. Practice, multi-joueurs par équipe ou individuellement, tournoi (en 18, 36 ou 72 trous !), skins game (une somme d'argent est allouée à chaque trou, celul qui fini avec le plus bas score remporte la mise)... Vous avez clairement l'embarras du choix !

BOGEY, PAR, BIRDIE ET LES AUTRES...

Ça y est, vous voilà prêt à fouler le vert gazon immaculé qui tapisse le parcours. Un petit coup d'œil à la direction et à la force du vent. une brève observation des différents pièges du terrain (Bunker, Water Hazard...) et hop, le

bon club entre les mains, vous faites feu de tout bois. La jauge de tir est un modèle de simplicité : une pression sur X jusqu'à atteindre la puissance désirée, une seconde pression pour que la jauge redescende, et là, vous réappuyez sur X en visant la mince «zone d'angle». Dans le mille, la balle filera tout droit; un peu à droite, elle partira à gauche, et vice versa. Après un temps d'adaptation, vous maîtriserez sans problème le timing, jusqu'à être capable de sortir le coup idéal. Cependant, on se rend compte à l'usage que la précision du système de tir n'est pas parfaite. Certains coups apparemment réussis donnent lieu à de belles gamelles dans des bunkers ou, pire, dans un bosquet d'arbres. Ce PGA ne possède assurément pas la précision diabolique d'Everybody's Golf! Et lorsque vous atteindrez le green, le constat sera identique. La visualisation du dénivelé n'est pas un modèle de lisibilité et vous devrez constamment ajuster votre tir au petit bonheur la chance, pour voir la balle échouer lamentablement à quelques centimètres du salvateur orifice. Ajoutez à cela l'animation 3D des parcours saccadée, la digitalisation des golfeurs bien kitsch et l'ambiance sonore assez pauvre, pour obtenir un PGA 99 finalement bien terne, en regard du délirant Everybody's Golf. Maintenant, si vous êtes un grand admirateur de Tiger Woods, vous prendrez peut-être du plaisir à parcourir les dizaines de trous disponibles. Moi, pas !



TIGER, 23 ANS, PORTRAIT...

 Ses, premiers pas au golf, Eldrick «Tiger» Woods les a quasiment fait en même temps que ses premiers bas tout court, puisqu'il a débuté à l'âge încroyable de 10 mois 1 Dès lors, il grimpera petit à petit les marches qui le mèneront à sa gloire actuelle. Il gagna trois fois le Championnat Junior U.S., buis trois fois le titre de meilleur amateur américain, avant de passer pro, en août 96. Les sponsors commencent à s'intéresser à lui. Premier contrat avec Nike: 240 millions de francs. 41 jours après être passé pro, il gagne son premier grand tournoi à Las Vegas. Depuis, son palmarès n'a cessé de grandir et son porte-monnale de se remplir Jack Nicklaus, un autre phénomène du golf a même dit de lui en 1996 : «Arnold (Palmer) et moi-même, nous nous accordons à dire que nous pouvons prendre tous les Masters qu'Arnold a ga-



gnés amsi que tous ceux que l'ai remportés, les ajouter, et que ce gamin en gagnera plus que ça. Ce gamin est le plus solide golfeur qu'il m'ait été donné de voir à cet âge.» Ca calme!



LE HOLE IN ONE À LA PORTÉE DES NOVICES



Tiger Woods lâche ses coups et réussit des tirs à plus de 300 yards.

Les fans du trophée Lancome qui ne possedent pas les épisodes précédents de la saga PGA.

Dans la lignée des précèdents épisodes, le PGA version 99 profite de la présence en guest stai de liger Woorls, pour écorer son blason. Mais, dans le fond, il ne volutionne ni la vérie, ni le genre. Facultatif

TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF - 369 F

MUSIQUE ET SON.

Les parcours sont richement détaillés, mais les golfeurs s'y intègrent mai. Autant que peut l'être un jeu

Musiques hors sujet mais de qualité. Bruitages minimalistes. La prise en main rapide

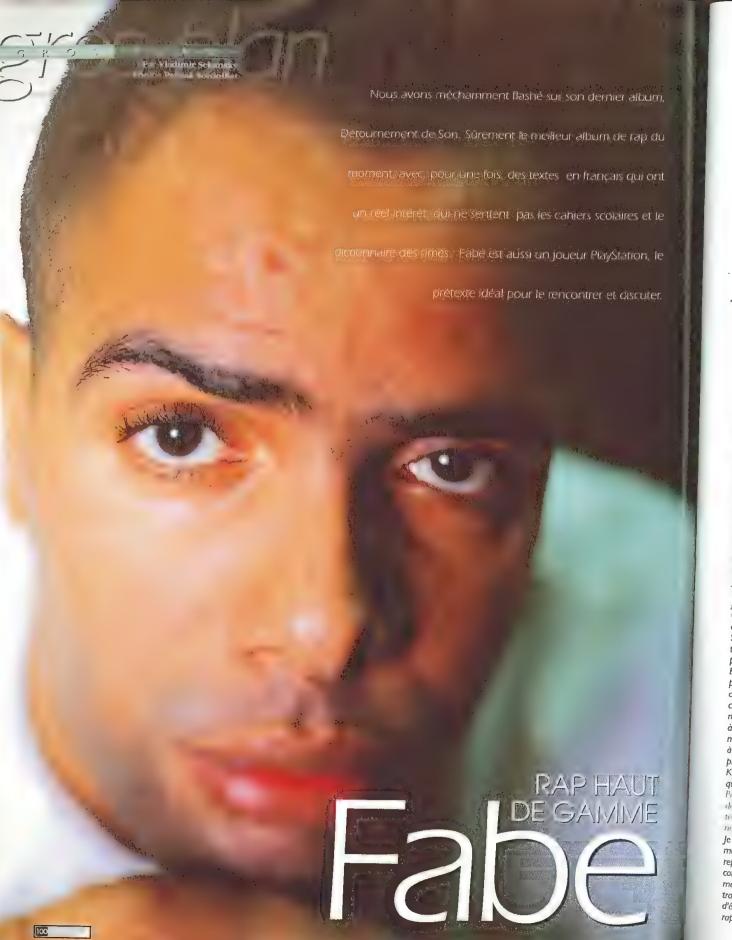
bons réflexes.

DUREE DE VIE _________Parcours et challenges nombreux. Un mode multijoueurs bienvenu.

L'animation des parcours est saccadée et les bugs

de golf! Aucune innovation maieure.

requièrt tout de même de d'affichage omniprésents. LE COMPARATIF: MOINS FUN ET TECHNIQUE QU'EVERYBODY'S GOLF, CONCURRENT DIRECT D'ACTUA GOLF 3.



Fabe · Do PlayStatio Les autre foot, sur l foot et, er essayer. (

tous jouer coup, je s l'actualité -- l'album, je Playstation Koma, tu Dans les s un coin. Q j'ai joué à je le conno G.I., Brian ça fart long perdu. Ma emmene u plusieurs. I seul dans r

Tu restes b
Ça prend b
je commen
devient le p
journée. En
tout seul. Tu
coin t'entrail
j'aime, c'est
que ce n'est
seneux. Là,
L. avant la l

Je joue aux j n'en avais pa jouais chez la Commodore, des jeux pira Summergam trouvais les g passait d'un e

Bruce Lee, Ku pouvoir sortir console Atari concours. Il fa magasin, et j'a à l'époque J'a me souvens a à la Vectrex, c

prendre une P
Koma. Mais j'a
qui sorte, alors
Parens un pec
di Son - Ce c
ti zi s qui sorte
hal fuel Tu be

Je ne bosse pa mon troisième représente, ave comprise des g message et on

message et on travaille pas sp d'écrire et parc rapper, il y a de

"J'ai gagné une console Atari VCS à un concours."

Fabe: Dans le possee, c'est Koma qui a une PlayStation mais, en ce moment, elle est chez moi. Les autres membres du possee bioquent plus sur le foot, sur FIFA 98. Moi, je ne suis pas trop fan de foot et, en plus, je n'ai pas eu le temps de m'y essayer. Quand t'arrives et que les gars savent déjà tous jouer, il faut que tu t'entraînes chez toi. Du coup, je suis un peu de côté, sur ce jeu-là. Et, avec l'actualité que J'ai en ce moment, la sortie de l'album le réal peu le traite.

l'album, je n'ai pas le temps. Playstation Mag : Avant de braquer la console de Korna, tu connaissais déjà la PlayStation ?

Dans les studios, il y a souvent une PlayStation, dans un coin. Quand j'ai enregistré mon album, cet été, j'ai joué à Tekken 3 sans arrêt. A la fin de l'album, je le connaissais par cœur. Mon perso favori c'est le G.I., Brian. Avec lui, j'ai tout retourné. C'est claqué, ça fait longtemps maintenant, j'ai presque tout perdu. Maintenant, dès qu'on part en tournée, on emmène une PlayStation. Les jeux, c'est marrant à plusieurs. Je ne suis pas trop dans le trip jouer tout seul dans mon coin. Mais quand il y a du monde... Tu restes bloqué facilement devant un jeu ?

Ça prend beaucoup de temps, les jeux vidéo. Quand je commence un jeu, j'ai du mal à m'arrêter, ça devient le passe-temps principal, je joue toute la journée. En général, on joue à plusieurs plutôt que tout seul Tu joues avec les autres, tu pars dans ton coin t'entraîner, tout le monde fait ça. Ce que j'aime, c'est quand tout le monde sait bien jouer et que ce n'est plus du patouillage mais vraiment du sérieux. Là, c'est terrible, c'est bien.

Et avant la PlayStation de Koma t'as eu d'autres bécanes en main ?

le joue aux jeux vidéo depuis la CBS Colecovision. Je n'en avais pas, parce qu'elle était trop chère. Je jouais chez les potes. Sinon, j'ai eu aussi Commodore, un C128. l'avais plein de jeux, c'étaient des jeux birates, mais bon... Je me souviens de Summergames, de Wintergames et de Karatéka, je trouvais les graphismes trop beaux. Et celui où on passait d'un étage à l'autre, comme dans le film de Bruce Lee, Kung Fu Master! Si je réfléchis, je dois pouvoir sortir une liste interminable. J'ai aussi eu une console Atari VCS 2600 que j'ai gagnée dans un concours. Il fallait jouer au jeu Astérix, dans un magasin, et j'ai gagné. Les jeux coûtaient hyper cher, à l'époque. J'ai eu quelques titres quand même, je me souviens de Scramble et de Decathlon. Je jouais à la Vectrex, chez un pote aussi. Mais je vais prenare une PlayStation, je vais rendre celle de Koma. Mais j'avais peur qu'il y en ait une nouvelle qui sorte, alors j'attendais un peu...

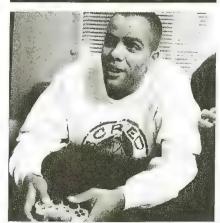
Parlons un peu de ton dernier album, Détournement de Son... Ce qui nous a frappés c'est la qualité des textes qui sortent franchement du lot du rap habituel. Tu bosses beaucoup l'écriture?

Je ne bosse pas spécialement, mais c'est maintenant mon troisième album. L'école de rap qu'on représente, avec la Scred Connexion, a envie d'être comprise des gens, on a envie de faire passer un message et on fait attention à ce qu'on dit. On ne travaille pas spécialement le style mais, à force d'écrire et parce que dans la Scred on est cinq à rapper, il y a des surenchères tout le temps et les









textes en sont arrivés là. Je n'arrête pas d'écrire. Entre chaque album, je fais des mix tapes. Parfois, on écrit des couplets tout spécialement pour des émissions de radio où on va faire des freestyles. Tout cela nous fait travailler.

Cet intérêt pour les mots et l'écriture est apparu avec le rap ou est-ce que tu noircissais déjà des carnets et des cahiers avant ?

Non, c'est vraiment apparu avec le rap. J'étais grapheur, je traînais déjà dans le milieu du rap et je côtoyais des rappeurs. A force de voir des gars comme moi qui montaient sur scène et qui racontaient des trucs, je me suis dis que, moi aussi, l'avais des choses à dire. Je me suis mis à écrire et on m'a encouragé, le n'ai pas découvert le rap au tout début, je m'y suis mis en 91 et je traînais dans le hip hop depuis 88-89. l' écoutais du funk et ce qui passait à la radio, comme tout le monde. Je prenais tout ce qui passait. Ce n'est pas comme les petits qui, maintenant, grandissent en n'écoutant que du rab. Justement, est-ce que la richesse de tes textes ne vient bas de là, d'une insbiration blus lointaine ? Ce n'est pas sûr. Je ne sais pas trop. Parce que mes meilleurs textes, je trouve que c'est maintenant que je les écris et, justement, je n'écoute plus que du rap et de la R&B. Je suis à fond là dedans. Je n'ai pas envie qu'on nous idolâtre, et je n'idolâtre bersonne. Je n'ai pas envie de devenir lui ou lui... f'ai envie d'être moi, de raconter ce que je sais et de faire du mieux que je peux. J'espère qu'à chaque fois ça devient de mieux en mieux.

Pour les musiques de ce demier album, tu as travaillé comment ?

Sur l'album, il y a onze producteurs différents. Le travail a été différent avec chacun. Je suis allé voir certains d'entre eux pour écouter ce qu'ils avaient, j'ai écouté leurs sons et j'ai choisi. Et après, j'aime bien me mettre dans l'ambiance de la musique, avec mon casque, et là j'écris des textes. C'est bien d'être dans la musique et de ne pas aller contre.

Et tu as envie maintenant de faire tes musiques toimême, pour un prochain album?

Je commence. Je me suis acheté du matos, une MPC-2000, comme tous les rappeurs qui se mettent à faire du son, parce que c'est facile d'accès. Je vais apprendre, tranquillement. Mais c'est dair qu'avec les DJ qu'il y a dans mon alburn, le niveau est assez élevé et il me faudra sûrement du temps. Je travaille. Je vais essayer de faire une musique qui est dans ma tête et que je n'entends pas ailleurs. C'est tout le talent d'un bon producteur, faire passer ce qu'il a dans sa tête dans les oreilles des autres, en sachant garder la même impression. Il faut du temps pour ça.

Déjà, j'ai de la chance, je fais ce que j'aime et je gagne ma vie, en faisant ce que j'aime. Mon ambition, maintenant, c'est de faire réussir ceux qui sont autour de moi. Ou plutôt ne pas les faire réussir, mais qu'on réussisse tous ensemble. En ce moment, Koma fait son album. Après, on a le projet de faire un album avec toute la Scred Connexion, j'aimerais bien que tous ces trucs-là avancent. Et, au fur et à mesure que les trucs se dégagent, on va avoir d'autres idées. Et j'écris aussi pour des chanteuses...



"J'a

Depu Hideo Ko se, et res l'un des p dustrie du de avec l' ~aussi celui en scène, sante qui il est diffici génial, qu sombres, c et aux pré ressemble Lorsque je m'accueillit yeux et ur l'impression est dans la chalance, il pondre à ch sées. Il faut en 1986 en jours su gar sionnant t Snatcher et créé pour chez nous, l'époque de volutions sui communaute titres qui ont aujourd'hui,

DE

Se définis travail, il avou depuis qu'il e je fais un jeu ne me place je ne vis pas je ne peux ris travail ? Sans réalisé Metal deux ans sans conçu de non sont des peuv et travaillées o tendre l'avoir en 1987. Il s'ag inédit où le jou spécial qui doit détruire une ai A l'époque, le doit pas se fair que de tuer de vi scénaristique au top des jeux

"J'ai envie de créer un nouveau concept".

Depuis qu'il crée des jeux vidéo en 1986, Hideo Kojima s'est taillé une réputation immense, et reste considéré dans son pays comme l'un des plus grands talents du monde de l'industrie du loisir. Amateur de cinéma qu'il regarde avec l'oeil passionné d'un petit garçon mais aussi celui du spécialiste qui décortique la mise en scène, il réalise des jeux à l'ambiance puissante qui enrobe le joueur dans un cocon d'où il est difficile de s'extirper. Pourtant, ce créateur génial, qui invente des softs aux scénarios sombres, des personnages au background fourni et aux préoccupations extrêmement adultes, ne ressemble pas du tout à ce qu'il met en scène. Lorsque le l'ai rencontré la première fois, il m'accueillit l'air un peu endormi, avec des petits yeux et une coupe de cheveux qui donnaient l'impression qu'il venait de se lever. Le maître est dans la pièce et malgré son apparente nonchalance, il reste vif et hésite peu avant de répondre à chacune des questions qui lui sont posées. Il faut dire qu'après être entré à Konami en 1986 en temps que Chef de Projet, il a toujours su garder la tête froide, ma gré un impressionnant tableau de succès. Metal Gear, Snatcher et Policenauts sont les trois jeux qu'il a créé pour diverses plates-formes. Inconnus chez nous, ce sont tous des best-sellers qui à l'époque de leur sortie ont généré de mini révolutions suivies de crises de popularité parmi la communauté des joueurs. Il reste surtout des titres qui ont permis d'asseoir Konami là où il est aujourd'hui, et à bâtir une réputation quasiment sans égale à cette société.

DEUX ANS POUR RÉALISER METAL GEAR SOLID

Se définissant lui-même comme une bête de travail, il avoue qu'il n'a plus aucun passe-temps depuis qu'il est entré chez Konami : «Lorsque je fais un jeu, je ne pense à rien d'autre. Si je ne me place pas dans l'univers du jeu et que je ne vis pas dans l'ambiance de ce que je crée, je ne peux rien faire.» Hideo Kojima, ascète du travail ? Sans problèmes, quand on sait qu'il a réalisé Metal Gear Solid sur une période de deux ans sans interruptions. Au total, il n'a pas conçu de nombreux jeux dans sa vie, mais ce sont des oeuvres pour lesquelles il a tout donné et travaillées comme peu de jeux peuvent prétendre l'avoir été. Son premier jeu, il le réalise en 1987. Il s'agit de Metal Gear, un jeu d'action nédit où le joueur incarne Solid Snake, un agent spécial qui doit infiltrer une base ennemie pour détruire une arme secrète baptisée Metal Gear. A l'époque, le concept du personnage qui ne doit pas se faire voir des ennemis et qui plutôt que de tuer devra se cacher, le tout avec un suivi scénaristique impressionnant hissent le titre au top des jeux les plus populaires des années











80. Bien entendu, le succès est immédiat et une suite, Metal Gear 2 Snake's Revenge voit le jour. Le scénario, plus poussé, et la réal sation du jeu, beaucoup plus belle que celle de 'épisode précédent, rendent le soft encore plus populaire que le premier opus. Hideo Kojima a fait ses preuves et peut désormais créer en toute tranquillité sans être inquiété par l'autorité de Konami, trop heureux d'avoir un concepteur de cette qualité en son sein.

OUBLIER LE MONDE EXTERIEUR

Féru d'ambiances sombres et de cinéma, Kojima est complètement bluffé par un film, Blade Runner, Séduit pas l'influence cyberpunk de William Gibson, il crée un jeu d'aventure à l'ambiance extraordinaire qui séduira des centaines de milliers de joueurs, et ce, sur plus de 5 machines différentes, ordinateurs et consoles confondus. Se définissant lui-même comme un cinéphile qui n'a pas de film préféré, Hideo Kojima est un personnage certes modeste, mais ambitieux dans ce qu'il veut réaliser. Car s'il y a bien une chose en laquelle il croit, c'est la sensation. Provoquer des sensations au joueur, créer un produit qui fasse oublier qu'un monde extérieur existe tout en faisant prendre conscience au joueur qu'il est en train de jouer grâce à des détails humoristiques bien placés qui constituent comme une «marque de fabrique» à ses produits. Au Japon, il y a des fans de jeux Kojima qui attendent le nouveau produit du maître comme on attend la suite de la trilogie Star Wars. Kojima, pour qui le meilleur salaire reste la reconnaissance des joueurs, n'hésite d'ailleurs pas pour ce noyau dur de fans, à placer des petites reférences à ses anciens jeux dans ses nouvelles productions. Le petit navigateur de Snatcher qui ressemble au Metal Gear, le savant de Metal Gear Solid qui possède un poster de Policenauts dans son pureau. Beaucoup de détails et de clins d'oeil, que Kojima aime à disséminer. car lui-même est un maniaque qui aime à repérer autant qu'il en crée des petits détails. «J'aime que les joueurs refassent plusieurs fois mes jeux pour tout trouver.» Tout est clair. Hideo Kojima est un perfectionniste, un adepte du détail qui fascine. D'où la popularité de ses jeux.

PlayStation Magazine: 10 ans pour faire un nouveau Metal Gear, c'est long, non ?

Hideo Kojima : Lorsque j'avais fait Metal Gear, la machine sur laquelle il tournoit, l'ordinateur MSX, était d'une capacité extrêmement limitée. J'avais énormément d'idées que je ne pouvais pas réaliser à cause des limitations de la machine. Lorsque la fiche technique de la PlayStation m'est parvenue, je me suis rendu compte que c'était à l'époque la console la blus puissante du marché, et qu'elle me permettrait de faire ce que je n'avais pas pu intégrer dans la première version de Metal Gear, ce qui m'a donc naturellement poussé à créer ce nouveau volet.

Qu'apportait la PlayStation ?

Beaucoup de choses, mais je pense que ce que je voulais le plus procurer au joueur, c'était un sentiment d'interactivité absolue, le voulais qu'il ait la sensation de vivre vraiment quelque chose,

D'où vient la source d'inspiration d'un Metal Gear ? Je vois peaucoup de films, et pas seulement des films américains. Je suis un fervent amateur de films européens, et de long métrages français particulièrement, et ce, depuis tout petit Mes films préférés ? le n'en ai pas de précis, cela change selon mes humeurs. Je peux vous citer Taxi Driver, et des films de SF ou d'horreur. Je suis un fan de Zombis (G. Romero), mais plus que tout, de 007. Au Japon, le nouveau James Bond sortait au cinéma au mois de décembre, et pour moi c'était Noël car à chaque fois j'avais droit aux nouvelles aventures de la série de films dont l'étais le plus fan. C'est d'ailleurs en hommage que dans le jeu, Snake a une tenue cachée : le smoking. Des difficultés dans la réalisation de Metal Gear ? Les environnements en polygones, sans aucun doute. Il

m'est arrivé de passer des journées entières à changer ne serait-ce qu'un meuble de place pour savoir si ceia rendrait mieux lorsque le joueur entrerait dans la pièce. Difficile aussi de s'improviser architecte et de construire une salle en sachant par où Snake va entrer et sortir. Pour les modéliser, on avait d'abord penser à tout modéliser en 3D, mais j'ai finalement préféré construire le tout avec des briques Lego pour mieux apprécier et respecter les échelles entre Snake et le décor, rendant son interaction avec ce dernier totale.

C'est une ventable mise en scène ?

Pour choisir nos angles de caméra, nous avons ensuite utilisé une mini caméra CCD et nous l'avons baladée dans les décors en Lego afin de mieux appréhender ce que ressentira le joueur. Je me souviens d'ailleurs qu'à ce moment-là nous nous étions rendus compte que les personnages Lego étaient disproportionnés, et j'ai donc construit un personnage médit, le Lego Snake (rires). Avec le concept de Metal Gear et la fiche technique de la PlayStation à la maîn, on peut faire un jeu vidéo facilement?

. Bien sûr, car j'avais une image très précise du jeu dès le départ. Le problème, c'est qu'il s'agissait là de mon premier jeu en polygones, et au cours du développement. j'ai appris à maîtriser cette technologie, et j'ai fait des

La solution pour faire un jeu réaliste ?

Cela va peut-être vous surprendre, mais nous n'avons nullement utilisé de motion capture. Au départ, nous avons utilisé notre studio de capture, mais le résultat n'était pas satisfaisant, c'est pourquoi nous avons usé d'une technique du mouvement qui a été réalisée par des spécialistes de la branche dessin animé de Konami. Ils ont dessiné les mouvements de Snake et des autres protagonistes sur des supports papier pour décomposer









les étapes d'animation, puis le tout a été envoyé à l'unité des animations graphiques. La motion capture représente quelque chose d'utile, mais je voulais aussi que Snake réalise des choses impossibles. Un autre point sur lequel j'avais beaucoup insisté, c'est cette fumée qui s'échappe de la bouche des personnages lorsqu'ils parlent, C'est un détail, mais c'est de ces détails que naît le réalisme.

On s'attache aux personnages qu'on crée?

Oui bien sûr. Dans ce volet, c'est le cyborg-ninja qui est mon favori. Au départ, il n'était absolument pas dans le jeu, mais c'est en voyant un dessin que j'ai pensé à intégrer un tel personnage. Et puis c'est un vieux compagnon de Snake que j'avais créé il y a dix ans, cela me fait plaisir de le revoir. Il y a aussi quelque chose qui me surprend, c'est le personnage de Psycho Mantis. Autant les fans adorent ce type, autant les joueurs occasionnels ne l'aiment pas. Peut-être parce que justement c'est celui qui joue le plus sur l'ambiguïté entre le jeu et la réalité.

Vous êtes un joueur avant tout?

J'aime beaucoup jouer, mais chez moi, seul dans ma chambre et dans le noir. Dernièrement, celui qui m'a beaucoup plu, c'est bien entendu Bio Hazard 2. En ce moment, l'adore ce jeu américain, LA.P.D. et aussi Zelda 64. je les trouve fameux tous les deux, car on a réellement une liberté d'action totale, une interaction énorme avec le décor. l'aime beaucoup Lemmings. aussi. Par contre je ne joue jamais à mes jeux. Enfin si, j'y joue au bureau, mais pas chez moi, car je ne pourrais jamais en profiter, à toujours chercher des défauts et vouloir tout y changer. Metal Gear 2 déjà en chantier?

Je pense à une suite, et j'ai beaucoup de projets, mais je ne sais pas encore vraiment quoi faire. Quand j'avais fait le premier Metal Gear, il y a dix ans, je pensais que ce serait fini. Et c'est un peu ce que je ressens maintenant. En ce moment, j'ai réellement envie de me pencher sur un nouveau genre, créer un nouveau concept. Je voudrais faire par exemple un jeu qui ne serait pas un jeu, ou encore un soft où si l'on meurt, le jeu disparaît et l'on ne peut plus jamais y jouer. Et il faudrait pouvoir y jouer longtemps, par exemple sur une période de 5 ans.

Aux États-Unis, Metal Gear est souvent comparé à un véritable film...

J'en suis très heureux. Cela prouve que les gens apprécient l'histoire que j'ai mise en place, et c'est vraiment très agréable pour moi de savoir que les joueurs aiment quelque chose sur lequel j'ai donné énormément de temps et d'énergie.

Pourquoi avoir modifié la version japonaise pour le marché européen ?

Lorsque le jeu est sorti au Japon, nous n'avions pas l'impression d'avoir tout fait. Des gens nous ont fait des remarques sur ce qui manquait dans le jeu, et on a fait ces modes de difficultés différents, ainsi que quelques petits changements, mais rien de majeur. Le jeu reste le même quelles que soient les versions.

Un mot aux joueurs européens qui découvriront prochamement Metal Gear?

l'adore la France, du cinéma aux bons vins, en passant par les réalisateurs «nouvelle vague», comme Beinex, Besson, ou encore le film Dobermann que l'ai beaucoup aimé. Je suis très heureux que des français jouent à un jeu qu'un japonais a réalisé. Cela va vous faire rire, mais lorsque je pensais à Metal Gear, je me disait : «il faudra que cela ressemble à du Bilal en 3D», car au Japon, nous n'avons que des mangas qui sont des objets de consommations. Nous n'avons pas la bande dessinée qui est considérée comme un bel objet plus qu'un divertissement. J'ai voulu qu'au maximum Metal Gear Solid soit amusant, mais ait un esprit bien français de

Lorsque vous faites un jeu, que souhaitez-vous vous entendre dire?

Que c'est un jeu qu'on n'oublie pas,

ABSOLUTE FOR ALLINDRA BREATH OF FIR BUST A GROON CAESAR PALAC COLIN MC RAE COLIN MC RAE COLIN MC RAE COLIN MC RAE COUPE DU MOI DUKE NUK TIM EARTH WORM . IFA SOCCER PORMULA UNE FORMULA UNE GRAN TOURISM ISS PRO DIR MEDIEVIL

MEDIEVIL

MORTAL KOMBU

NBA LIVE 99

NBL

NBA LIVE 99

NBL

ODLIMVORED EX

PARASITE FUE

PARASITE FUE

CALIANCE

LIANE

POINT BLANK

POINT DLANK

POINT

TOMB RADER 3

WARGAMES

WILL I ARMS

XEMEO SER

VANGER

VENCEDER

VENCED

VENCED

TOMB RADER 3

VENCED

Joux OKAZ

BLOODY ROAR BUSHIDO BLADE CASTLEVANIA COOL BOARDERS CRASH BANDICO DIABLO DUKE NUKEM 3E DUKE NUKEM 3E EUPLOSIVE RACIIF FORCE FINAL FANTASY 7 FORMULA KARTS FORSAKEN G POLICE HEART OF DARKI MERCS ADVENTU KLONGA MEN IN BLACK MOTO RACER MOTO RACER 2 NAGANO MOTO RACER 2
NAGANO
NRA 1/VE 96
NBA PRO 96
NBA PRO 96
NIGHTMARE GREA
NUCLEAR STRIKE
PITFALL 30
POWER SOCCER:
POWERBOAT RAC
RAGE RACER
RALLY CHAMPION
RESIDENT EVIL 2
SNOW RACER 08
STREET EVIL 2
SNOW RACER 08

STREET FIGHTER : TOMB RAIDER 2 ACCESSOIRES

ACTION REPLAY
MEMORY CARD SC
MEMORY CARD NO
CABLE RGB + RCA

Demand Carte

Elle ne co et vous or réductio sur les jeu prix du m sur les jeux d'occasio

Faites le calcu



ré à apture is aussi utre ette ages ces

a qui est s dans le sé à ΙX ans, cela chose qui antis ent2 ue guitė

ns ma ui m'a . En ce ussi ar on a action ngs, Enfin si, des

s, mais je i'avais isais que ie de me

ui ne ieurt, le Et il e sur

ré à un 'est

les

nné r le pas fait des

on a fait elques reste le

bassant einex, eaucoub nt à un rire, mais al faudra pon, ts de ssmée บก l Gear ais de

ous.



vous souhaite de bonnes fêtes et vous remercie de votre fidélité!

PlayStation.

329 F 329 F

ABSOLUTE FOOTBALL ABSOLUTE FOOTBALL
ALUNDRA
BREATH OF FIRE 3
BUST A GROOVE PACK
CAESAR PALAGE 2
YOUN MC RAE RALLY
COLONY WARS VENG.
COULE DU MONDE 98 COOL BOARDER 3
COUPE DU MONDE 98
DUKE NUK. TINE TO KILL
EARTH WORM JIM 3D
FIFA SOCCER 99
FORMULA ONE 95
GRAN TOURISMO GRAN TOURISMO ISS PRO 98 KNOCK OUT KINGS MEDIEVIL MORTAL KOMBAT 4 NBA LIVF 99 NHL HOCKEY 99

NINJA
O.D.T
O.D.T
ODDWORLD EXODUS
PARASITE EVE (US)
POINT BLANK
POINT BLANK + GUN RED ALERT MISS. TESLA RIVAL SCHOOL RUSHDOWN SPYRO LF DRAGON TEKKEN 3

TERKEN 3
TENCHU
TEST DRIVE 5
TOOM TOURING OAR 2
TOOM RADDER 3
MULD ARMS
X-MEN VS ST, FIGHTER
XENOGEAR (US)
VANNICK NOAH

Joux OKAZ

219 F 219 F 149 F 219 F 219 F 219 F 160 F 160 F 160 F 169 F BLOODY ROAR BUSHIDO BLADE CASTLEVANIA COOL BOARDERS 2 CRASH BANDICOOT 2 DIABLO
DUKE NUKEM 3D
EXPLOSIVE RACING
RIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7 ORMULA KARTS ORSAKEN FORSALL.
6 POLICE
HEART OF DARKNESS
HERCS ADVENTURE HERCS ADVENT KLONDA NEN IN BLACK MOTO RACER MOTO RACER 2 NAGANO NBA LIVE 98 NBA PRO 98 NIGHTMARE CREATURE NUCLEAR STRIKE POWER SOCCER 98
POWER BOAT RACING
RAGE RADER
RALLY CHAMPIONSHIP RESIDENT EVIL 2

SNOW RACER 98 STREET FIGHTER 3D TOMB RAIDER 2 ACCESSOIRES

ACTION REPLAY



"Maxxi-Pack"

149 F 149 F

Code Postal:

Tél: _ _ _

> Console Duai Shock

+ I Memory Card

+ Modif + Cáble RGB

PlayStation

COMMAND & CONQUER CRASH BANDICOOT

CROC DESTRUCTION DERBY 2 FORMULA ONE GTA HERCULE

HERCULE
ODDWORLD
PANDEMONIUM
RAYMAN
RESIDENT EVIL
TEKKEN 2
TOGA TOURING CAR
TOMB RAIDER
V-RALLY



















PlayStation



Promo"Spécial Noël"













Magasins

18. Rue de Jouy 75004 Paris **01 42 76 91 92**

6. Rue d'Arros 75006 Paris Métro Cardinal Lemoine 01 44 07 03 77

175. Rue de Crimée 75019 Paris Métro Crimée 01 40 34 86 86

Cours Marie 50100 Cherbourg 02 33 01 76 29

80 bs, Av. du Gal de Gaulle 77000 Melun **01 64 52 85 85**

113. Avenue Galléni 93170 Bagnolet **01 48 97 1**1 **97**

16. Rue Paul Bert 94130 Nogent sur-Marne **01 43 94 23 74**

19 Av. de Fontoinebleau 94270 Kremlin-Bicêtre 01 49 58 89 89

3. rue de l'Eglise 94300 Vincennes 01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris 94220 Charenton Le Pant (Galerie marchande) Métro Charenton Ecoles 01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille 34500 Béziers **04 67 62 70 55**

125, Bd Champigny 94100 Saint-Maur 01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar 97200 Fort de France **05 96 65 62 21**

98. rue Gabriel Peri 93200 Saint Denis 01 48 20 74 00

Vous voulez concritteer un projet d'ouve Aiors

rejoignez-nous!

Nous yous garantissons : nospana o, not grossias nospanas, canapas nospanas, canapas note servit de valsos por voltus un arouvatament permanent de vata sont d'Owa un important budget publicataire

Demandez votre **Carte Avantages!**

Elle ne coûte que 50 F et vous offre 5% de réduction immédiate sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et 10% sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul

Bon de commande

A renvoyer à : Boutlaue VPC - MaxxI-Games, 34 rue de Maite, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

		Console	Qté	Prix
		_		
□ Corfe bancalte¹	Signature	□ Jeux** Frois de port	39F	
N° carle Expire fin L.LL.	· ! L		Console** Frais de port Totai	50F
	№ carle	N° carle	J Corte bancolie' N° carle "Signature Signature	U Corle bancoles' Signahire Descript's Find de port Descript's Find de port Descript's Find de port Descript's Find de port Description Descri

Adresse:

Ville:

'Pour toute commande par carte bancaire, teléphonez-nous au 01 48 05 88 05

clarement volumes a pro-



c'est une peur des numéros article re bandicoc notre co vement, comme I 32 bits d en mars feutre de sant pour studios d d'un mar égalemer talentueu dirige act ment pari des Etats remonte débuté d Jason, not notre pro tait sans jour où n trois mot francheme seur d'ang guitariste d a - justem Le premie ne serait d «Fais bon conclure:

beaucoup d

développe garage. Mi Mario dans

1986. aucun sens messieurs Software. « milieu des : tout le trala d'esprit pa les Dogs (I Regardez C Avec ses gro tard et ses p du dévelop VENT !.. 12 tent pleinen saga des Cra

"Grâce à Sony, il ne s'est jamais vendu autant de jeux vidéo."

Entre Naughty Dog et PlayStation Magazine, c'est une longue histoire d'amour, n'ayons pas peur des mots. SI vous détenez les premiers numéros, vous tomberez assurément sur un article relatant (avant l'heure) les exploits du bandicoot sur PlayStation. Voici plus de 3 ans, notre correspondant américain avait, effectivement, flashé sur ce titre qui s'annonçait comme LE jeu de plates-formes de la console 32 bits de Sony... Crash Bandicoot est apparu en mars 1995, sous le pinceau et le crayon feutre de deux animateurs professionnels bossant pour le compte des studios Universal (les studios de cinéma). Petit personnage inspiré d'un marsupial vivant en Australie, Crash est également le «bébé vitruel» de deux mecs talentueux, Jason Rubin et Andy Gavin. Le duo dirige actuellement un studio de développement parmi les plus réputés de la côte Ouest des Etats-Unis, Naughty Dog. Leur histoire remonte à 1983. «Comme par hasard, tout a débuté dans un garage. A l'époque, insiste Jason, nous étions fermement persuadés que notre professeur d'anglais avait tort. Elle répétait sans cesse que le succès surviendrait le jour où nous saurions aligner correctement trois mots. Qu'en pensez-vous ? Qui, très franchement, s'éclate le plus : votre professeur d'anglais assis derrière son bureau ou le guitariste de votre groupe de rock préféré qui a - justement - tout appris dans son garage !» Le premier commandement de Naughty Dog ne serait donc pas «Tu ne tueras point», mais «Fais bon usage de ton garage !»... Et de conclure : «Nous savons qu'au Japon, peu de développeurs ont fait leurs armes dans un garage. Miyamoto San lui-même n'a pas créé Mario dans un garage... Mais y a-t-il réellement beaucoup de garages au Japon ?»

LES VANS, LE HIP HOP ET TOUT LE TRALALA

1986. Alors que le terme «gloire» n'a aucun sens pour les ados boutonneux que sont messieurs Rubin et Gavin, ils fondent Jam Software. «Le nom collait bien avec la mode du milieu des années 80, les vans, le hip hop et tout le tralala.» Par ces mots, Jason définit l'état d'esprit passé et présent qui règne chez les Dogs (leur surnom) : être dans le vent. Regardez Crash: il est «in ze mood». Cool! Avec ses grosses baskets rouges, ses tifs en pétard et ses pupilles explosées, l'animal-mascotte du développeur est définitivement DANS LE VENT !.. 12 ans plus tard, Andy et Jason profitent pleinement du succès retentissant de la saga des Crash Bandicoot. A Santa Monica, en Californie, se trouvent les locaux - spacieux de Naughty Dog, littéralement «vilain chien».





Andy Gavin et Crash, les potes de Jason Rubin.





L'équipe, composée de programmeurs et d'artistes issus d'horizons divers, a ceci en commun : ce sont tous d'anciens «hackers» (pirates en informatique) passionnés dont le parcours ressemble à celui de leurs deux boss. S'ils peuvent admirer la plage et l'océan Pacifique du balcon, c'est grâce à la combinaison de plusieurs facteurs. D'une part, il y a le savoir-faire, indéniable, de chaque membre de la Naughty Team. Et, d'autre part, il y a Crash, animal à poils aussi attachant qu'hilarant. Sa personnalité et son charisme ont largement contribué à le rendre célèbre, auprès des joueurs du monde entier. En dernier lieu, il ne faut pas omettre le soutien financier et stratégique de deux grosses sociétés, Electronic Arts, leur premier distributeur, suivi d'Universal Interactive Studios. Mark Cerny, vice-président d'UIS, branche multimédia des studios de cinéma du même nom, a conclu un accord avec les représentants de Naughty Dog, en août 1994.

FIN 94 NOUS AVONS OPTE POUR SONY

De cette association a résulté une équipe de concepteurs plus étoffée, des bureaux dans lesquels se sont accumulés de puissants ordinateurs Silicon Graphics et un deal. Ce dernier spécifiait que Naughty Dog devait réaliser un minimum de trois titres pour le compte de Universal. La PlayStation n'était alors qu'une rumeur... «Nous avons opté pour la console de Sony, sans imaginer un instant la façon dont le marché évoluerait, explique Jason. Fin 1994, les seuls systèmes en vente - et viables - étaient la 3DO et la Jaguar. Aucune de ces consoles ne disposait du potentiel nécessaire à la réalisation de ce que nous avions en tête. Le fait que la Nintendo 64 fonctionnerait via des cartouches, nous a ensuite dissuadé de développer dessus. Restait la PlayStation et la Saturn, La PlayStation semblait offrir un excellent compromis entre les capacités de stockage et la rapidité de transmission des données. Nous avons parié sur le bon cheval semble-t-il,» Non seulement, ils ont gagné au loto, mais en plus ils peuvent voir l'avenir sous les meilleurs auspices. Crash Bandicoot 3: Warped constitue l'ultime volet de la saga - a priori - en plus du dernier jeu développé sous l'égide d'Universal Interactive Studios. Lors de notre récent passage chez eux, nous avons ressenti comme un sentiment de liberté retrouvé. Naughty Dog serait libre de lancer de nouveaux concepts sur le marché. lason, l'artiste, et Andy, le programmeur, bosseraient actuellement sur un projet top secret, «un jeu sans héros principal». Gageons que ce nouveau titre permettra à Jason de conserver sa Ferrari 355GTS et à Andy de remplir davantage sa cave à vin, en fin connaisseur.

PlayStation Magazine: Etes-vous aussi «méchant» («naughty») qu'on le croit ?

lason Rubin : Oui... Probablement encore plus, si l'on se benche sur nous.

Lorsque vous tournez la tête pour regarder quelques années en arrière, que vous vient-il à l'esprit ? Andy et moi sommes «tombés» dedans, en 1983. Cela fait 15 ans que nous sommes impliqués dans le développement de jeux vidéo. Aujourd'hui, après 4 années passées sur une saga qui compte 3 titres dont 2 parmi les plus vendus dans le monde, je n'ai pas honte d'avancer qu'un rêve complètement fou est devenu réalité. Diablement vrai bien que d'une grande banalité! Avez-vous des regrets?

Il est toujours aisé de revenir en arrière et de benser qu'il aurait été préférable d'agir autrement... Mais non, ie ne vois pas de mauvais choix dans ceux effectués par Naughty Dog au fil du temps.

Lorsque vous évoquez le passé en compagnie d'Andy (Gavin), à quoi faites-vous référence?

Je me souviens d'un fait étonnant. l'étais au Japon, à Fukuoka. l'étais allé présenter Crash 2, à une période où a lieu, chaque année, un événement dont raffolent des millions de petits Japonais. Cela s'appelle le «Coro Coro», du nom d'un manga pour enfants très célèbre, le me suis retrouvé dans un stade où était disposée une cinquantaine de bornes avec Crash 2. Et l'ai vu des quantités de Japonais faire la queue pour y jouer... Fabuleux !

Comment va Morgan, le chien-mascotte de Naughty Dog ?

Morgan vient d'avoir 10 ans - 70 ans en langage chien, c'est ça? Ne vous y fiez pas : Naughty Dog est plus âgé qu'elle! Le nom du studio résulte d'un élan d'anticonformisme et va à l'encontre de la plupart des sociétés qui se montaient dans les années 80. Elles se nommaient toutes Micro-quelque-chose ou Cyber-truc. Ce n'était pas notre souhait.

Quel genre de jeu vous attire le plus, dès lors que vous avez abandonné la série des Crash?

Plusieurs types de softs nous intéressent. Lancer un jeu de courses multi-joueurs, par exemple. Voire un GoldenEye-like en multi-joueurs également. Nous adorons pénétrer l'atmosphère de ce jeu, particulièrement pendant les heures de boulot... Les softs qui se jouent à plusieurs sont ce vers quoi nous tendrons prochainement, probablement.

Comment jugez-vous le marché actuel ? Grâce à une exceptionnelle stratégie marketing de la part de Sony à l'échelle mondiale, il ne s'est jamais autant vendu de jeux vidéo. Grâce à Sony toujours, nous sommes passés de l'ère de la cartouche à celle du CD-Rom - Ouf! II le fallait ne serait-ce que bour rendre les prix plus accessibles. Le marché, selon moi, arrive à pleine maturité. Les softs sont de plus en plus tops. le suis également convaincu que le marché au jeu va se rapprocher de l'industrie cinématographique beaucoup

plus vite qu'on ne le croit. De là où vous êtes, c'est-à-dire sur la côte Ouest des Etats-Unis, comment percevez-vous le marché européen?

Les marchés européens et américains sont plus proches qu'on ne le pense. Cependant, en Europe, il faut penser qu'un jeu s'adresse à des joueurs de cultures radicalement différentes. Ce n'est pas évident, pour nous Américains. Si bien que Sony estime que l'Europe



Jason Rubin, le pote d'Andy Gavin et de Crash.





se répartit en 70 zones distinctes ! Nous n'avons donc pas affaire à trois territoires, le Japon, les States et le Vieux Continent...

Un joueur européen joue-t-il à Crash différemment que son homologue américain?

Difficile de répondre... En fait, j'ai le sentiment que les Anglais sont davantage portés sur les simulations de foot et les jeux de caisses. En France, en revanche, il semblerait qu'on apprécie particulièrement un beau jeu avec un personnage central très présent. Ce qui est sûr, c'est que personne en Europe ne se lette sur la série de Mortal Kombat comme c'est le cas ici. Cool! Quand on prononce le mot «Crash» devant vous, quelle

est la première chose qui vous vient à l'esprit ? Un chiffre. 572, ce qui correspond au nombre de polygones du modèle. Ainsi qu'un squelette sur lequel

j'ai passé 4 ans de ma vie pour l'animer. Je connais cela mieux que mon brobre nom !

Quels sont les traits communs entre Mister Bandicoot et vous?

Des gens, dans mon entourage, aiment affirmer que je ressemble à mon personnage... Je ne vois pas pourquoi, nı en quoi... Mais, puisque je lui donne vie en l'animant, il doit y avoir quelque-chose, des expressions faciales, ma démarche, je ne sais pas. Ça revient souvent dans les conversations!

Pourquoi Crash s'apparente-t-il plus à un renard qu'à un bandicoot?

Au départ, il ne devait pas se nommer Crash Bandicoot. mais Willy Wombat. C'était - vous l'aurez deviné - un «wombat» (idem en français, petit rongeur, NDLR). Mais les croquis ne le faisaient pas plus ressembler à un wombat qu'à un bandicoot. Nous avons opté pour le nom qui nous plaisait le plus, Crash Bandicoot... Puis, répondez-moi : Mickey ressemble-t-il vraiment à une souris ? Avez-vous déjà vu un vroi diable de Tasmanie ?

Quel est votre but chez Naughty Dog? Quelles sont vos ambitions?

Nous ne sommes pas ambitieux, Notre souhait le plus cher est de proposer des jeux où chacun prend son pied et éventuellement faire avancer le schmilblick. techniquement parlant.

Pourquoi ne pas vous lancer dans le développement de jeux sur PC?

Doom est mon jeu culte, LE jeu sur lequel je passe des heures... Le monde du PC n'est pas indifférent à l'équipe de Naughty Dog. Pour l'heure, nous constatons que les softs les plus funs sont sur PlayStation. Nous développons, par conséquent, des jeux qui tournent

Comment envisagez-vous l'avenir sans l'apport d'Universal Interactive Studios ?

Nous avons rempli la part du contrat qui nous liait. Il y a 4 ans, nous avions besoin d'un partenaire ayant les reins solides. Désormais, nous souhaitons voler de nos propres ailes, forts de notre expérience. UIS a d'autres priorités, je leur souhaite bonne chance.

Et l'avenir tout court ? Beaucoup de développeurs parlent de jeux en réseau, même sur consoles... Les jeux en réseau posent encore de nombreux problèmes. Jouer en temps réel une partie face à quelqu'un qui se situe à plusieurs milliers de kilomètres n'est pas possible aujourd'hui, je pense que cela viendra, mais il faut du temps.

Qu'est-ce qui vous ennuie le plus hormis un journaliste qui vous pose cinquante questions alors que vous bossez comme un dingue pour terminer la version de Crash 3 pour le Japon?

Pas seulement.. Les limitations de vitesse, les ralentisseurs, les jeux soi-disant destinés aux enfants alors au'ils sont ultra violents ou d'une incrovable médiocrité... Par-dessus tout, le piratage. C'est un fléau ! s donc et le

ent que ue les

s de he, il eau jeu est sûr, série de

s, quelle

equel nais cela

dicoot et

que je ourquoi, nimant, iales, t dans

qu'à un

ndicoat é - un LR). ler à un ur le Puis, une nanie ?

sont vos

le plus son pied

ient de

se des l'équipe que les

ait. If y a les e nos autres

nètres viendra,

naliste

n de

ints

fléau !

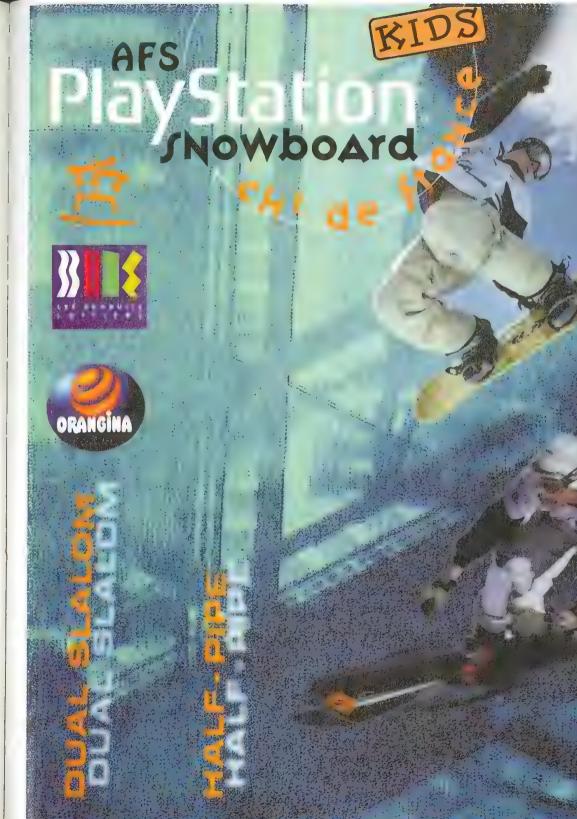












TACTICAL ESPIONAGE ACTION LEGISLOS DE LA COMPANSIONA DEL COMPANSIONA DEL COMPANSIONA DE LA COMPANSIONA DEL COMPANSIONA DEL COMPANSIONA DE LA COMPANSIONA DEL COMP

IA DÉMO JOUASLE

Uniquement dans Joypad 83 en vente le 28 janvier 1999



Versions Longues

nouvelle année 99 sera exceptionnelle en événements vidéo-ludiques. Elle apportera son petit lot quotidien de jeux de sports se terminant par «99» ou «00» ainsi qu'une petite serie de titres sympas finissant par «4». Tekken 4?, Crash Bandicoot 4?, Street Fighter 4?..., Pour continuer dans la numerologie, vous remarquerez que cette cuvée des Versions Longues met à l'honneur le chiffre «3"» avec des astuces pas banales pour Tomb Baider III, Cool Boarders 3... En bref, les numeros n'arrêteront pas de nous surprendre !

To





Cool Boarders 3

Toutes les pistes

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : WONITALL

ENTER MAME FOR TOURNAMENT WONITALL



Grosses têtes

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : BIGHEADS Pressez sur le bouton R2, pour augmenter la taille du crâne de vos personnages. La touche L2, inversement, réduit les têtes.

ENTER NAME FOR TOURNAMENT BIGHEADS_





Pressez sur le bouton Start, pour activer l'effet durant le jeu.

Tous les snowboarders

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : OPEN_EM

ENTER NAME FOR TOURNAMENT

OPEN_EM__



Director's cut

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : SHOWPOS

Tous les snowboarders seront disponibles!

ENTER NAME FOR TOURNAMENT

SHOWPOS

Voir les dates de programmation

Sur le menu one player/multi-player

«Classic asteroids»

apparaîtra dans le

second menu.



Sur l'écran titre press start, maintenez Select, puis faites 🔵 🔘 🔘 🔘 🔘

cet écran.

Jeu original

Faites les bidouilles sur



Asteroids

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console!

6 mois (6nº) pour soit 1 numéro gratuit !

Adresse !

er & exclusif PlayStation comète set inunction, con les (celdunci centinas (cumbles) Lattier vos jouz avant indianar.

PS 158

A renvoyer avec votre reglement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

QUI, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite l
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine per : 🗆 Chèque bancaîre ou
□ Mandat-lettre □ Carte bancaire n° □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Signature :

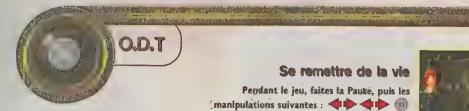
Expire le : LLLI LLI

Prénom :

Çode postal : L______

Offre valable deux mois résérvée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 19

*Les absonés beneficient de 120 min. du comencion a turif préférentel sur le 3614 PRICERO, Créez voire pe avant l'enroyer votre billions.



Se remettre de la vie

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les

Se remettre de la mana

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : 💠 🏲 🔷 🚳

Faites la Pause, avant d'effectuer les bidouilles.



Se remettre des munitions

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations sulvantes : 🔷 🏲 🐧 👣



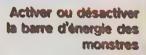
Remplir la jauge d'expérience

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : 🌑 🚳 LJ, L2, RJ, Select.



Arme plus puissante

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ŘI, LÍ, RŽ, LŽ, 🔷 🏲 🛦 🔻



Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : 🌑 🕸 😂 😸 🤌

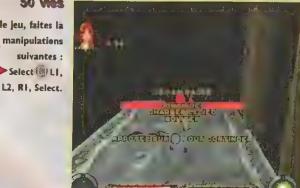


Apprendre tous les sorts

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations sulvantes : RI, L2, R2, LI, 💨 🔻



Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : Select (∅ LI.







Oui, je PlayStation lleu de 684

Voici mes c Nom: Adresse: ..

. Code posto Date de na

> Conformément à l des données vous Si vous ne le souho

Incrosvalole Language PlayStation magazine





LE JEU
TO C.A. 2
390 frs
= 684 frs

Pour vous seulement

Soit 145 its d'économie

En +
120 min a control sulto 3614
PSNEWS

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de cette offre exceptionnelle (6 n° de PlayStation Magazine + le jeu TOCA 2) au tarif de **539 frs** au lieu de 684 frs, **soit 145 frs d'économie.**

Voici mes coordonnées :

Nom: Prénom:

Code postal : LLLL Ville :

Date de naissance : LL 19 LL 19 LL

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

PS190

☐ Chèque

Expire le

Pseudo:

Les abonnés bénéficient de 120 min, de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS, Créez votre pseudo sur le 3615 PSNEWS **avant** d'envoyer votre bulletin. Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numeros de Playstation Magazine au prix unitaitre de 45 fis et le jeu TOCA 2 l'OURING CARS au prix de 390 fis (+18 fis de frais d'emballage et de porf). Délai de livroison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.

Conformément à la loi Informatique et ilberté du 06.01.78 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre infermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Signature

Versions Long

Longues

Small Soldiers

Les codes des niveaux

Gorgon : 💸 💸 😩 🏐 🏐 🚷 🌑 🐍

Dimensional Temple : (1) (2) (2) (1) (1) (1) (2)

Floating Fortress:

Spirit Bog : 🚭 💸 🚭 💮 🧐 🧐

Canyon Village: 💸 🕸 🕸 🍪 🚳

Creepy Caverns: Salar Sa

Hall of Patriots : (2) (3) (4) (5) (5) (6) (6)

Graveyard of War Machines : 🏶 🐌 🐉 🧐 🚳 🦓





TOCA 2 Touring Cars

Made micro machines

En mode single player, entrez le nom suivant : MINICARS



Entrez les noms dans cet écran.

Faible gravitée Circuits élevés

En mode single player, entrez le En mode single player, entrez nom suivant : LUNARD le nom suivant : ELASTIC







Mode turbo

En mode single player, entrez le nom suivant : FASTBOY



Collisions rebondissentes

En mode single player, entrez le nom sulvant : BCASTLE



En mode single player, entrez le nom suivant : DUBBED

Quarante tours

En mode single player, entrez le nom suivant : LONGLONG





Oui, je j

1 1 an (11) soit 2 nu 2 6 mois (

Soit 1 nu

Nom: Prénom:

Adresse:



in plus 120 min is terif preferentiel हात कि अधार एउ स्थाइ

Profitez de plus d'1 mois de lecture gratuite PR VOUS abonnant

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : PLAYSTATION MAGAZINE - BPZ - 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour :

- 1 1 an (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 numéros gratuits!
- 2 🗍 6 mois (6 not de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit l'numéro gratuit!

Voici mes coordonnées :

ONG

Code postal :

Date de naissance : 19 19

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

Carte bancaire n° Expire le LL

Signature obligatoire :

Offre valiable 2 mois. Tarif étranger (bateau): 6 mois = 278 F/1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 o.j. par courrier à PLAYSTIATION Magazine 3 P2 - 59718 LILLE (EDEX 9.)

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 60.01.78 (Art. 27), vous disposas vous disposas vous durber de la confection des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivéz-nous.

Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à tarif préferentiel sur le 3614 PSNEWS. Créaz votre pseudo sur le 3615 PSNEWS avant d'envoyer votre bu letin.

Versions Long

Longues



TOCA 2 Touring Cars (suite)

Fond flou

En mode single player, entrez le nom suivant . TRIPPY



Voltures invisibles

En mode single player, entrez le nom suivant : JUSTFEET



Nouvelles options

En mode single player, entrez le nom suivant : BANGBANG



Circuit bonus

En mode single player, entrez le nom suivant : TECHLOCK





ic(e)r)



GALERIE DE

36115 C E E A T E CEDUICA

SERVEUR QUI LA PLAYSTATION AIME

dodes & solutions

Tout comme nos travellings, nos courts-métrages ne sont pas nombreux ce mois-ci. Toutefois, voici quelques morceaux d'anthologie dont vous ne reviendrez pas. Vous n'en reviendrez surtout pas, si vous avez commis l'erreur de vous en procurer un, avant d'avoir lu notre critique. En effet, notre sélection du mois comporte quelques chefs-d'oeuvre qui devraient rester dans les annales de la PlayStation. Un grand moment de jeu vidéo compilé sur deux pages. Très fort.

ASTEROIDS

Directement inspiré du même titre datant de l'ère primaire des jeux vidéo, Asteroids emporte haut la main le trophée du navet suprême du début d'année. Dans ce nouvel opus, le principe reste identique : vous devez toujours éviter ou shooter des cailloux spatiaux, en déplaçant un vaisseau rikiki. De plus, si vous êtes un peu trop lent dans votre tâche, une navette extra-terrestre intervient pour vous faire la peau. Super énervant vous dis-je! Autrement, la réalisation est du niveau des jeux expérimentaux Net Yaroze et propose, pour une fois, une représentation de l'espace fidèle à la réalité. C'est-àdire un grand vide noir et quelques points blancs en guise d'étoiles. Particulièrement répétitif et extênuant pour la santé mentale. Asteroids est à éviter comme les météores du soft.



TIR				
200	v	ACTIVISION		
	3	DES MAINTENANT		
		77 844 80 800		

















BLASTO

Blasto est un super héros pour les gosses, un play-boy à la mèche rebelle, à l'aise dans ses baskets et au sens de l'humour prononcé. Et, comme tout super héros, il se doit de protéger la race humaine contre les dangers qui la menace. En l'occurrence, ce sont de belliqueux aliens qui projettent d'asservir les terriens. Blasto décide de leur mettre une bonne raclée. Partant de ce scénario simpliste et enfantin, Sony nous propose un jeu de plates-formes 3D mignon tout plein, avec couleurs pastel, ennemis rgolos et dialogues gentillets, limite débiles. Mouais, pourquoi pas... Seulement voilà, l'action est répétitive, la jouabilité trop pointue et l'univers graphique dépouillé. Bref, Blasto manque sa cible (les enfants) et passe pour un super héros de pacotille.

		the ray following in	The state of
V. 1.	1 18 31		
	things the file		

DISPONIBLE DES MAINTENANT

Di C' on fait le déo-ludi

diffusée.

animée | teurs ap téléphor des obst au cours hait. C'é mais en pour to Spyro th

1

CA

térêt de PlayStati tuelleme talents a savoir co sard. To ner», av Assurén pides, so sans savointérêt! jeux (bl.; ra et les pas avoir

1

27

HUGO

iues

mis

rte

ses omace oc-

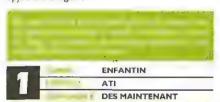
ttre

e et

mes mis iais, titique

vidėo

Dis papa... c'est quoi ce jeu déb'le ? Papa ! C'est quoi ce jeu débile ? Papa ? Comment on fait les bébés ? Mon fils, Hugo est l'adaptation vidéo-ludique d'une très vieille émission interactive diffusée, au début des années 90, sur France 3 et animée par Karen Cheryl. A l'époque, les spectateurs appelaient et aldaient, via les toucnes de leur téléphone, un petit Troll franchouillard à franchir des obstacles basiques et à récupérer des sac d'or au cours d'une dizaine d'épreuves répétitives à souhait. C'est un peu comme Pitfall sur Atari 2600 mais en moins intéressant ! Au fait, tu veux quoi pour ton anniversaire ? Crash Bandicoot 3 ou Spyro the Dragon ?







CAESARS PALACE II

Avant même d'ouvrir la boîte de Caesars Palace II, une question s'impose. Quel est l'intérêt de sortir une «simulation de Casino» sur PlayStation ? Le plaisir de gagner (ou de perdre) virtuellement de l'argent. Non. Mettre à l'épreuve ses talents au poker. Non plus, Jouer entre potes, pour savoir celui qui a le plus de chance aux jeux de hasard. Toujours pas. Peut-être alors pour «s'entraîner», avant de se faire plumer dans un vrai casino. Assurément pas ! Bref, avec ses graphismes insipides, son ambiance ultra kitsch et son challenge sans saveur, Caesars Palace II n'a strictement aucun intérêt! Moralité: malgré la présence de nombreux jeux (blackjack, craps, roulette, keno, poker, baccara et les machines à sous), ce titre ne devrait même pas avoir le droit d'exister!



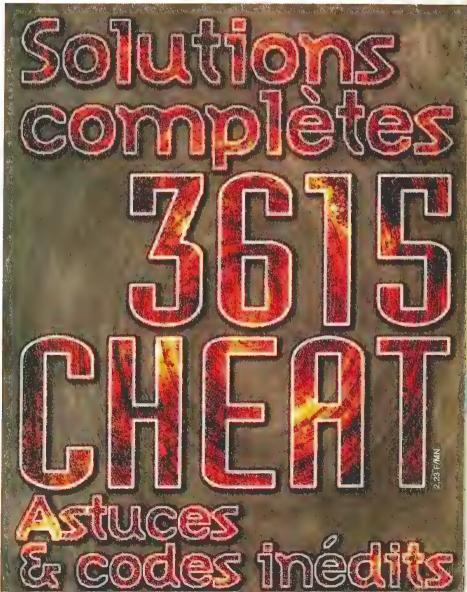












amois sur une aufre machine car your unios sa una entre machine car vous conforme aux specifications de la PlayStation Machiner collège en Europe I ne peut pas être utilise sur E-rópe I ne pect pas éte utilise sur des versions etrangeres de la PayStatica. "Leza sogreusement le manuer de la PlayStation." Leza sogreusement le manuer de la PlayStation." Popur sovor comment l'affiser avisque aos inserez de disque dans la PlayStation." Placez transurs la frage portant les inscribations vers le hout l'esque vous man pulez le disque, evir et de feaches su surface l'enez u par le, hords. Ne solissez pos le diqua et ne le rayez pos. Si da surface de degle se solit, essuyez la over un chiffen es solit, essuyez la over un chiffen. e salit, essuyez la avec un chilfon deux. He laissez pas le disque pres d'une source de chaleur, a la lumrere d'inecte du soleil ou pres d'une source ditumidite. N essavez jamais d'utiliser un disaue féle, tordu ou scotche, cor

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou bien eclairee en moderant la lumino over extartee en moderant la rummo sez un jeu video suscept ble d'être connecta a un ecran, jauez a banne d stance de cet ecran de television et aussi lain que le permet le cordon de raccordement. En cours d'util sation faites des pauses de dix a quinze minutes touros los heures Avertissement sur l'epilepsie

Avertissement sur l'epielopie (Ern nes gazisnes sont sixrephibles de faire des crises d'epinegre comper ton), le car echonnt, des piertes de conscience a la vue, notamient, de certa ns types de stimulations lum neuses fortes, succession rapide d'images ou repetitions de figures gèo metriques simples, d'ecturs du d'explosions des pasonnes cooposant o des crises lariqui elles nouent a ce a des crises lorsqu'elles jouent a cer la ns jeux v deo comportant de telles stimulations, alors merrie qu'elles n'ont pas d'antecedent medical au n'ant jamr s'ele sujettes elles memes à des crises d'epireusie. Si vous même ou un membre de votre famille ovez déja presente de similiarions pari neuses, consultez votre medec n'avant touta utilisation. Les parents se doirent ega lement d'être putiture remen intentifi a leurs enfants l'orsqu'ils jouent avec des jeux videa. Si vous-meme au votre des jeux vides. Il violis meme au vorre entant presentez un des symptome, survatis vertige, frablie de a vision contraction des yeux ou des illusties irrouble de l'orientation, mouvemen involontaire ou convulsiron, perte informatique de consegue, il fout ces momentaines de consegue, il fout ces ser immed alement de jouer et consul

sommaire

CRASH BANDICOOT: WARPET

EDITEUR : SONY U.S.A. GENRE : PLATE-FORME DELIRANTE ROGRAPHE : DEMO JOUARLE POUR UN JOUETRISSE JAMENERE

eah, le célébre Bandicoot vient à nouveau vous rendre une petite visite de courtoisie. Comme d'habitude, il est à parier que vous l'accueillerez les bras ouverts tant ce troisième épisode tient du chef-d'oeuvre! Devenu très délicat, le marsupial a exigé une réalisation technique fantastique. Il suffissit de demande Crisso II peut en affet sa sarguer de compter parmi. Fin des paus beaux jeux de la PlayStation. Mais on peut àtre classieux et être à la fois irresistiblement drôle. Sur ce point Crash reste fidele à lui-même : désopilant. Secondé par votre charmante soeur, Coco, vous devrez arbenter près de trente niveaux allegt de la muscille de Chine à la cité futuriste, ainsi que des phases inédites dans lesquelles vous

> utiliserez une Harley Davidson, un scooter des mers ou bien un biplan l'Grâce à cette démo, il est clair que les adoptions de chiens Trans an pelage rous flancs vonc grimpe. n flèche ! N'en oubliez pourtant pas le principal

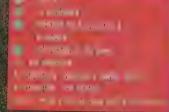


EDITEUR EIDOS GENRE : ACTIONIAVENTURE PROGRAMME : DEMO JOUABLE FOUR UNIQUE UN SUR UN NIVEAU

MILLION SSANT DE VOUS PRÉSENTER DO PRÉSENTER DE PRÉSENTE DE PRÉSENTE DE PRÉSENTE DE PRÉSENTE DE PRÈSENTE DE PRÈSENTE









sur Play lèges o bien rev de s'affri pel, ou b tés de ce choisir a vous inca ter main blables! ympas

réussite

titre plan reliera i

TOCA 2 TOURING CARS

EDITEUR : CODEMASTERS GENRE : SIMULATION DE VROUM VROUM PROGRAMME : DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR 2 CIRCUITS



ran Turismo. Colin McRae Rally et désormais TOCA 2. Touring Cars. Voici l'indistrutable porlium des simulations de courses automobiles sur PlayStation. Dans cette démo, vous aurez la chance de gouter à l'une des plus sym ambité podés de TOCA 2. Vous pourrez en effet opter soit pour la prédit de d'une voiture de tourisme, soit pour le pilotage d'une lorgage. Ford ! Vous vous en rendrez rapidement compt. Il existe un style de conduite ainsi que des comportements routiers propré à chaque bolide. TOCA 2 fait dans la simulation. Viais Totage nation des carrosseries en temps réel, modèles proprés faitement rendus, circuits et constructeurs officiels tour sur la corporé afin de satisfaire les pilotes les plus externis sur la propré de petris veinards, este démo dispose d'un griffacturale de météo qui viendra parfois pimente.



RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

LEDITEUR CANGONY GENRE BASTON DE GOLDEGIENS PROGRAMME (DEMOSGUABLE FOUR LEDIT 16

apcom en aurait-il assez de Street Fighter ? Peutêtre ! En tout cas avec Rival Schools, la baston sur PlayStation prend un sacré coup de jeune. Les collèges ont toujours été le théatre de rivalites entre groupes d'ados en mal d'affection. Ainsi, en comptant les persos cachés, c'est prés de 42 futurs bachellers bien révoltés contre le système qui auront la possibilité de s'affronter à coup de ballon de foot, de cahier d'appel, ou bien de batte de base-ball. L'une des particularités de ce titre tout en 3D, vient du fait que vous devrez choisir à chaque fois deux combattants : tandis que vous incarnerez le premier, le second viendra vous por-ter mandiorte afin d'effectuer des combos invraisemblables! N'oublions pas non plus les mini jeux bier sympas du déciderant, selon vos résultats, de votre reussité aux examens ! Rival Schools est décidement un titre plein de pêche, particulièrement convivial qui rappellera à certains les grands moments de mai 68.

UN NIVEAU

t à parier

COLOGE

ıl a exigé

mander!

des plus

t être à la

ui-même :

is devrez

Chine à la

lles vous

e Harley

bien un

clair que

de chiens

lage roux

ics bien grimper en oubliez

principal



MICHAEL OWEN'S 99 WORLD LEAGUE SOCCER

HOUSE HOOS. FORNEL HOOTHALL PNORTANNEL SAMESSONAMES NOV. COUNTRY



lia Legacia districtaria del lia Legacia del la marquant un but d'anthologia de la marquant un but d'anthologia de la Argentine, buis profitant de moppilarità grandissant un but d'anthologia de la Argentine, buis profitant de moppilarità grandissant de la califaction de la contrata de la contrata de la contrata de la califaction de la contrata del la contrata de la contrata del contrata del contrata de la co





EDITEUR TAKE ; GENEE: AVENTURE/ACTION PROGRAMME: DEMO IOUARUE FOUT JOUR



en proposition de la company d derniers espoirs se sont concentrés en la personne de Monkey, jeune singe aussi souple et efficace qu'un ninja. Au cours de l'aventure de la compart de la compartire des breuses énigmes ainsi qu'a compattre des prétentions mais qui rayira

les meres de familles soucieuses d'offrir à leur progéniture autre chose que des simulateurs de massacre de zombis!



FRAPPER (SEULEMENT AVEC LE BATONI

EDITION DISNEY INTERACTOR GENRE SACTIONIAVENTURE PROGRAMME VIDEO DI MINUTE GENVARON

support to the second of the s







n mettant en route cette démo, certains se demanderont sûrement qui est Marc Em (oui, a priori ce n'est pas un jeu). Ensuite sous le déluge d'images de surf, entrecoupées par intermittence d'ex-traits de X Games Pro Boarder (la en l'occurrence c'est clairement un leu), vous pourrez entendre une douce et guillerette mélodie interprétee par, devinez qui .. non ce n'est pas Peter Kitsch, mais plutôt Marc Em! Après savoir si on Em ou pas, est un autre débat, mais au moins à la fin du clip on sait enfin qui est Marc Em. Avouez qu'avec Pysinger Physician on Appen Applies on





Control of the second s



Coccus politication de participation de la persona de la p





COMIN

INFO jours dabon

LES D Rival Rea

Cacsar 3 Futur Cop Car livere Demonstr Delta For Cybermer

Test Drive Moto Rac Tomb Ran

Test Drive ESPN X-G Pro Board Pro Pinba

En janvier, Joystick fête son numéro 100!



LES DÉMOS

Caesar 3

Futur Cop

Carnivores

Demonstar

Delta Force

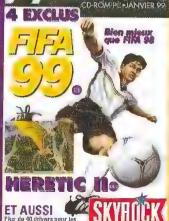
Cybermeres

Test Drive 5 Moto Racer 2

Tomb Raider III

Test Drive 4x4 ESPN X-Games

ProBoarder



Deux couvertures collector ACOURTALL ASSOCIATION

avec 200000 file lots à gagner 4 démos exclusives sur le CD :

FIFA 99, Commandos Mission Pack,

Heretic 2, Excessive Speed

+ Les demiers drivers pour toutes les cartes 3D

EN VENTE LE 30 DÉCEMBRE POUR SEULEMENT 38 FL



Département Achète Chess Tel au 03 26 0

Département Achète jeux P Museum Colli Time Shock, P Tel au 03 87 2

Département Achète Theme ou Theme Hos Moto Racer 2 après 17h.

Département Achète V-Rally Tomb Raider I C3 Racing, G1 Resident, Spyr Tel à Julien au

Département : Achète Drago Ultimate Battle Tel à Laurent d

Département d Achète Dark C PlayStation Mc Tel à Steven au

Département é Achète manett vends MediEvil Ecrire à Valérie Dr Woehrlin 670

Département é Achète Tenchu Vol I, Rival Sch Knockout King et en bon état. au 03 88 69 08 1 au 03 88 96 15 9

Département 7 Achète Final Fa Tel à Thierry au

Département 8: Achète anciens Magazine (n° 1 ou sans CD de Tel à Christophe c

Département 87 Achète Namco Nascar 98, Alert Tel au 05 55 01 9

Département 94 Achète de 100 à

Nightmare Crea Treasures of the Faire offre à Arn le solr de 18h à

Département 23

Echange WipEou Challenge ou V-Tomb Raider ou Johnny Bazooka Tel à Edouard au

ACHAI

Département 51

Achète Chess Master 3D : 100 frs. Tel au 03 26 06 41 05.

Département 57

Achète jeux PlayStation Namco Museum Col ection, Galaxian 3, Time Shock, Pro Pinball the Web. --Tel au 03 87 21 07 47.

Département 59

Achète Theme Park à moins de 100 frs ou Theme Hospital à 150 frs, Cherche Moto Racer 2. Tel au 03 27 41 28 07 après 17h

Département 59

Achète V-Rally, Colin McRae Rally, Tomb Raider III, Gran Turismo, TOCA 2, C3 Racing, GTA Platinum, Wild 9, Resident, Spyro (the Dragon, Tekken 3. Tel à Julien au 03 20 38 02 90.

Département 59

Achète Dragon Ball Z GT 150 frs, Ultimate Battle 2 : 150 frs, Tel à Laurent au 03 20 37 77 96.

Département 67

Achète Dark Omen ou Alundra et PlayStation Mag n°?9 et 23. Tel à Steven au 03 88 73 42 23 après 16h.

Département 67

Achète manette Dual Shock 100 fis et vends MediEvil 250 fis, échange démos. Ecrire à Valérle Jung 1A, rue du Dr Woehilin 67000 Strasbourg.

Département 67

Achète Tenchu, NHL 99, Namco Museum Vol 1, Rival Schools, VR Baseball 97, Knockoul King 99 à prix raisonnable et en bon état. Tel à Hervé le matin au 03 88 69 08 09 ou l'après-midi au 03 88 96 15 91.

Département 75

Achète Final Fantasy VII 100 frs. Tel à Thierry au 06 60 54 91 89.

Département 83

Achète anciens n° de PlayStation Magazine (n°1 à 10, n°17, 19,20) avec ou sans CD de démos entre 10 et 20 frs. Tel à Chistophe au 0661 77 11 64 avant 22h.

Département 87

Achète Namco Museum Vol 1,2,3 + Nascar 98, Alerte Rouge : Mission Tesla, Tel au 05 55 01 94 57 le soir.

Département 94

Achète de 100 à 150 frs : Time Crisis, Nightmare Creatures, Bushido Blade, Treasures of the Deep, Klonoa... Faire offre à Arnaud au 01 43 89 21 25 le soir de 18h à 19h.

CONTACT

Département 23

Echange WipEout, Gex, Porsche Challenge ou V-Rally contre GTA, Tomb Raider ou Herc's Adventure, Johnny Bozookatonne. Tel à Edouard au 05 55 64 42 42.

Département 26

Echange Resident Evil et ID4 contre Destruction Derby 2 ou Alerte Rouge. Tel à Joël au 04 75 01 41 08 après 14h30.

Département 30

Echange Poische Challenge ou V-Raily contre Cool Boarders (1 ou 2), Coupe du Monde 98, Theme Hospital, Bomberman World ou échange les deux contre Colin McRae Raily. Tel au 04 66 88 31 85.

Département 53

Echange FFVII, Worms, DD2 contre ISS Pro 98, Tomb Raider III; échange FIFA 98 contre Coupe du Monde, FIFA 99 ou Fighting Force et échange Ayrton Senna Kart Duel + Battle Toshinden Årena contre Tekken 2, SoulBlade, Tel au 02 43 03 06 65 à Anthony.

Département 62

Echange Resident Evil 2 contre Tenchu et achète 20 irs la démo de Metal Gear Solid, si possible avec soluce et notice. Tel à Fred au 03 21 84 67 54 uniquement à Berck sur Mer.

Département 75

Echange Final Fantasy VII contre Small Soldiers ou O.D.T à 150 frs. Tel à Colin au 01 42 38 39 06.

Département 76

Echange Tekken, Adidas Power Soccer, Need for Speed, Red Alerte, NHL 97 contre jeux récents. Tel/Fax au 02 35 96 44 98.

Département 77

Echange Heart of Darkness ou SoulBlade contre Collin McRae Rally, Resident Evil 2, FIFA 99, l'Odyssée d'Abe, Street Fighter Ex Plus Alpha ou vends 200 frs et 130 frs. Tel à Stéphane au 01 64 40 41 02.

VENTE

Département 1

Vends manette 40 frs, Gex 100 frs, Formula One 50 frs, volant Mad Catz 50 frs. Tel à Jean au 04 50 41 86 03.

Département 13

Vends Formula One 100 frs, Tekken 2: 100 frs, V-Rally 110 frs, M6 Turbo 140 frs, Road Rash 3D: 210 frs, Alundra 200 frs, Sim City 2000: 90frs, et lot cle 20 démos 140 frs.
Tel à Patrick au 04 42 83 58 21 après 18h.

Département 16

Vends Heart of Darkness + lunettes rellet 200 frs, port compris. Tel à Erlc ou Marc au 05 45 65 52 38.

Département 18

Vends jeux PlayStation : Coupe du Monde 98 : 180 frs (neuf 3 mois). Tel au 02 48 25 66 53.

Département 22

Vends jeux PlayStatlon Formula One 97: 180 frs, NHL 98: 130 frs, NHL 97: 90 frs, Resident Evil 80 frs, Soviet Strike 90 frs, NBA 96: 50 frs. Les 6 jeux 550 frs à débattre.
Tel au 02 96: 29: 56: 69 après 17h30.

Département 25

Vends Tomb Raider II: 200 frs, Boucliers de Quetzacaalt 180 frs, Porsche Challenge 100 frs et FIFA 98: 180 frs, vends 11 CD démos + revues 20 frs. Tel au 03 81 67 55 54,

Département 31

Vends Metal Gear Solid 250 frs ou échange contre Resident Evil 2. Cestal Jean-Jacques Route de Saman Charlas 31350 Coulogne sur Gesse ou tel au 05 61 88 24 29.

Département 33

Vends FIFA 99 : 250 frs ou échange contre jeux récents. Tel à Jérôme au 05 56 93 20 71 après 18h.

Département 36

Vends PlayStation + 7 jeux : Doom, SoulBlade, Colony Wars, V-Rally, Exhumed, Tomb Raider II, Alerte Rouge, le tout pour 1600 frs. Tel au 02 99 78 21 25.

Département 36

Vends Heart of Darkness 250 frs, Crash Bandicoot 2 ; 200 frs, Les Boucliers de Quetzacoalt 200 frs,V-Rally 150 frs, Rayman 120 frs, Tekken 3 : 250 frs, Spyro 250 frs. Tel à Laurent au 02 54 03 10 54 après 18h.

Département 40

Vends Rayman, Air Combat, Ridge Racer, Street Fighter Alpha, International Moto X 50 frs. Bushido Blade, Crash Bandicoot 2: 150 frs. Resident Evil 2: 200 frs., manette super pad 50 frs. 6change possible. Tel à Sébastien au 05 59 45 39 70.

Département 44

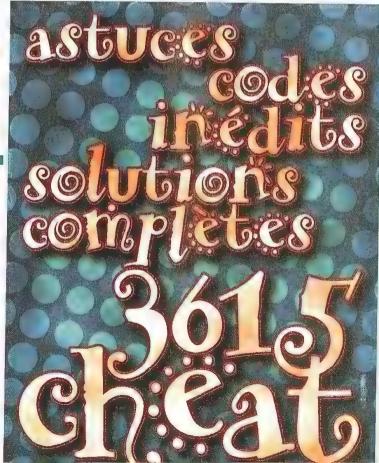
Vends Resident Evil 2 : 200 frs, Tomb Raider II : 200 frs, Nightmare Creatures 200 frs, Allen Trilogy 100 frs, le toul 600 frs. Tel à Max au 02 40 63 76 12.

Département 57

Vends Final Fantasy VII : 170 frs, FIFA 98 : 130 frs, Resident Evil 2 : 170 frs ou échange possible Tel à Nicolas au 03 87 24 63 04 après 18h15.

Département 59

Vends Rascal 100 frs, Star Gladiator 159 frs. Tel au 03 27 64 09 84.



Département 59

Vends Monopoly 220 frs, Hercule 100 frs ou échange possible. Tel à Jérôme au 03 27 88 61 13 après

Département 67

Vends Gran Turismo 250 frs. Tel à Alexis au 03 88 74 59 73.

Département 69

Vends PlayStation + 2 MC + 2 manettes + 12 Jeux (FIFA 98, Medlevil, Heart of Darkness...): 2300 frs. Tel au 04 78 84 02 97 après 18h.

Département 69

Venas volant Mad Catz Dual Force garantie 300 frs ferme. Tel au Poney Club de l'Ecluse au 04 74 66 20 25.

Département 69

Vends ou échange Alundra (130 frs) contre Raystorm ou Abe, GTA. Tel à Brice au 04 78 02 72 18 après 18h.

Département 71

Vends Final Fantasy VII: 170 frs, NBA Live 96: 80 frs ou les 2: 230 frs port compris. Tel au 03 85 29 99 65.

Département 73

Vends ou śchange 3 maneffes et CD de démos (15) contre Jeux: Future Cop LAPD 2100, Bloody Roar, Alerte Rouge, Colin McRae Rally, Alundra, Xenocracy, l'Exode d'Abe, Worms, Time to Kill, BOFIII, Course d'u Mondo 28 Coupe du Monde 98. Tel à Léo au 04 79 71 46 26 la semaine.

Département 73

Vends Sulkoden 120 frs, Formula One et The Need for Speed 100 fts I'un. Tel au 04 79 41 09 90.

Département 75

Vends volant V3 Racing Wheel, état neuf à 350 frs. Tel à Romain au 01 45 86 22 07 le soir après 18h sauf le mercreal et le dimanche.

Département 75

Vends Chronicle of the Sword 100 frs ou échange contre Crash 2 + 50 frs. Vends Baphomet à 100 frs. achète Colin McRae Rally, Bomberman, prix à débattre Echange Crash 1 contre V-Rally. Tel à Raphaël au 01 44 74 64 60 après 19h.

Département 76

Vends Road Rash 3D, Theme Hospital, Coupe du Monde 98 : 200 frs l'un. Tel à François au 02 35 33 14 96 après 19h.

Département 78

Vends jeux PlayStation : Colin McRae Rally 120 frs, Tekken 3 : 140 frs, TOCA Touring Car 80 frs. Tel à Christophe au 01 30 65 92 10.

Département 78

Vends FIFA 98 : 100 frs, Spercross 98 : 120 frs, Tekken 2 : 80 frs, Gran Turismo 170 frs, Duke Nukem 120 frs, Tekken 3 : 250 frs. Tel à Nicolas au 01 39 10 08 12 après 19h.

Département 78

Vends Odaworld 100 frs, Final Fantasy VII: 130 frs, FIFA 97: 50 frs, Cool Boarders 50 frs. Tel au 01 39 69 21 91.

Département 78

Vends Legacy of Kain, LBA, Tetris + à 99 frs. Les Boucliers de Quetzacoalt, Time Crisis, F197: 149 frs, Croc, Alerte Rouge, Bushido Blade, Tomb Raider II: 199 frs, Heart of Darkness, Bloody Roar, Coupe du Monde 98, Resident Evil 2 : 249 frs. Tel au 01 30 93 28 16.

Département 78

Vends Street Fighter Alfa 150 fts, Micro Machines V3 : 150 fts. Tel au 01 34 86 03 19.

Département 79

Vends FIFA 98, NBA Live 98, Formula One 97 à 150 frs l'un, Sim City 2000 : 125 frs, Adidas Power Soccer 97 : 100 frs, WipEout, Doom, MK3 à 80 frs chacun, volant Mad Catz 250 frs. Tel à Florian au 05 49 77 07 46.

Département 81

Vends Crash 1, Alien Trilogie de 100 à 150 frs, CD démo : Newman 5 frs + 23 démos jouables de 10 à 20 frs, échange possible contre Tomb Raider. Tel à Alexis au 05 63 77 63 18.

Département 81

Vends NBA Live 98 : 250 frs à débattre. Tel à Frédéric au 05 63 42 01 66 après 18h.

Département 83

Vends volant PlayStation, jamais servi : 500 frs, sacrifié 200 frs. Tel à Gérald au 04 94 27 67 71.

Département 84

Vends Tomb Raider II: 200 frs, Overblood 120 frs, Heart of Darkness 220 frs (fra s de port inclus). Tel au 04 90 37 71 48, échange possible.

Département 85

Vends PlayStation + 2 manettes (1 Dual Shock) + 1 MC + 17 jaux (FFVII, FIFA, Disruptor, Racing S., Fade to Black, Die Hard, Soul Blade, V-Rally, Formula One, Raiden Project, Ridge Racer, WipEout 1 et 2, Command & Conquer, Firextorm, Tomb Raider, Doorn) + 30 revues et démos : 2250 frs à débattre. Tel au 02 51 95 01 02.

Département 90

Vends FIFA 99 : 250 frs et autres jeux Moto Racer 120 frs... Tel au 03 84 54 61 78 à Yvan.

Département 91

Vends Tomb Raider II contre Formula One 98. Tel à Sylvain au 01 64 90 50 92.

Département 92

Vends MediEvil (avec démo) 200 frs, Cool Boarders 2 : 140 frs, Bushido Blade 140 frs, Need for Speed 3 : 150 frs. Tel à Saml au 01 45 06 33 85.

Département 92

Vends manette Ascii Pad : 100 frs. manette Dual Shock Mad Catz 100 frs, volant et pédalier 200 frs ou 350 frs le tout. Tel à Stéphane au 06 60 25 44 33.

Département 93

Vends G-Con 45 : 149 frs, échange possible F1 98 ou action replay, vends volant et pédalier 299 frs. Tel au 06 07 73 29 99.

Département 93

Vends Player Manager, Resident Evil, Street Racer, Die Hard 3, FIFA 98 ; 160 frs, NBA Live 98, Coupe du Monde 250 frs, Need for Speed 3: 275 frs, Formula Karts, Destruction Derby 2 · 225 frs, Tekken 3:315 frs (neuf) Tel à Jivil au 01 48 44 24 61.

Département 94

Vends V-Rally, Adidas Power Soccer. Ridge Racer 100 frs. Achète X-Men vs Street Fighter, Duke Nukem, Time to Kill. Tel à David Fruchard au 01 49 30 42 03.

Département 95

Venas Gran Turismo 220 frs. Alerte Rouge 190 frs, Time Shock 160 frs, ISS Pro 90 frs V-Rally 110 frs, Porsche Challenge et Command and Conquer 90 frs. Davis Cup 90 frs, manette Dual Shock 120 frs, quadrupleur 120 frs, CD démos, magazines.

Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 17h à 21h.

terent Moracu Bodu Général Lecterc 2018 Olletry (se dez aci (1) 41 (16 vo 7)

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À **PASSER CONCERNANT LA** PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUÈ CA SE PASSE.



1 700 10

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adrésse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°28 en kiosque en tévrier prochain. Rendez-vous en février !

Affantion ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le croit de ne pas diffuser les annonces douleuses. Merci de voire compréhension.

DÉPARTEMENT

ACHAT

VENTE

ÉCHANGE

44, 48 OF MANS 73200 ALBER Tel 04 79 31

OS A

PARIS/JUSS JUSSIEU PARIS/S JEU EN RESE PARIS/VIC JEU EN RESEA VAUGIR

VERSAIL

VELLZY

78140 VE.,ZY V Tel . 01 30

Commerc of 9 813 \ [6] . 01 60

C Calal Les Qu Rua des Arcade Tél: 01 47

AULNA C. Ccial Parii 93606 Aulna Tel • 01 48

93500 P. Tél 01 48

ST DENI

CHENNEVIE

Entrée rue piétonne Tél. 01 49 8

MARSEILL

TOULOUS

Táľ

PANTIN

POTTERS (

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

128 PLAYSTAT JA

diquée, Les dition. Les

lecteurs de s réservons

HOS ADRESSES

PARIS/VICTOR HUGO 137 avenue Victor Hugo

VAUGIRARD(15) 365 rue de Vaugirard 75015 Paris Tél : 01 53 688 688

CORRELL (91) Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE Tél: 01 60 86 28 28

AULNAY (93)C. Ceial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tel : 01 48 67 39 39

5 rue du Général Leciera 94000 Créseil strée rue piétonne, Créseil Village) Tél : 01 49 81 93 93

94120 Fontenay sous Bois Tél: 01 48 76 6000

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
el : 05 61 216 216

Cdal AUCHAN GRAND CAP Mont Gallard 76620 LE HAVRE Tel : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80) 19 rue des Jocobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88

1 rue Lamarck 80000 Amiens : 03 22 80 06 06

POTTERS (86)



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO







DUKE NUKEM TIME TO KILL







TOCA TOURING CAR 2















FORMULA ONE 98

SI VOUS TROUVEZ

MOINS CHER,

SCORE-GAMES

REMBOURSE

DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT!

G.T.A. PLATINUM



MISE A JOUR QUOTIDIENNE! PRIX DE VENTE DES JEUX LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS

TRUCS ET ASTUCES **COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX** DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE **GRATUIT 128 PAGES**

NEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE



6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

Nom			Prénom		Code Client
Adresse	**************************************	Ville	16/81646+1658+4+17846-1-14 188864-1-1405-1-1446-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-	**************************************	
Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX	Cheque Mandal

_		-
-		
1	INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE	STOCK
	FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F	
à	FRAIS DE PORT METROPOLE 26H (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F	F
8	FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE 24H () & 6 Jaux 95F) CONSOLE 320F	+



LIVRAISON 24H LIVRAISON 24H



Un mois comme nous n'en avions pas connu depuis longtemps. En janvier, difficile de choisir entre le faible nombre de nouveautés. Mieux vaut encore se rabattre sur les titres parus les deux derniers mois de l'année 98. Vous ne vous ètes sans doute pas encore tout procuré. En attendant les sorties de mars/avril, il vous reste encore des

JEAN SANTONI CHIEZE MARTINYUK SZRIFTGISER NOURDINE MORISSE NOTE

titres à découvrir. Alors ne vous gênez pas.

	SANTONI	CHIEZE	MARTINYUK	SZRIFTGISER	NINI	MORISSE	NOTE
WILD ARMS	6	7	7	6	6	6	
DEVIL DICE	6	5	6	6	5	6	
AKUJI : THE HEARTLESS	4	4	5	5	7	4	
ATLANTIS ,	3	3	3	3	5	3	
TIGER WOODS		4		3	4	3	

LE BAREME DES NOTES

Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

Amusant trois secondes.

5 Tout juste moyen.

Enfin un bon titre!

O Exceptionnel !

Laissez tomber, y'a rien à voir. Ouais, peut mieux faire.

Ça commence à être Intéressant. R Très très bon!

Le MUST, un tous les 10 ans.











L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numeros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	00 00 00 21 00
	(2,23 FRS/MIN
BANDAI	01 34 30 30 30
CAHAL+ MULTIMEDIA	01 45 78 48 15
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 /2 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
HASBRO INTERACTIVE	08 03 00 86 75
	(1,09 FRS/MIN)
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68
	(2,23 FR5/MIN)
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
UBI SOFT	08 36 68 46 32
	(2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95
	(2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	08 36 68 22 02
	(2,23 FRS/MIN)

Ef pour toutes les estuces, es problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,216/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

01 40 88 04 88

130 PLAYSTATION

w

fficile de

ir les

e pas

des

68 46 37











La gamme Platinum s'enrichit du jeu de courses le plus fun jamais réalisé...



Consacré <<Meilleur jeu multi-joueurs>> par PlayStation Magazine





